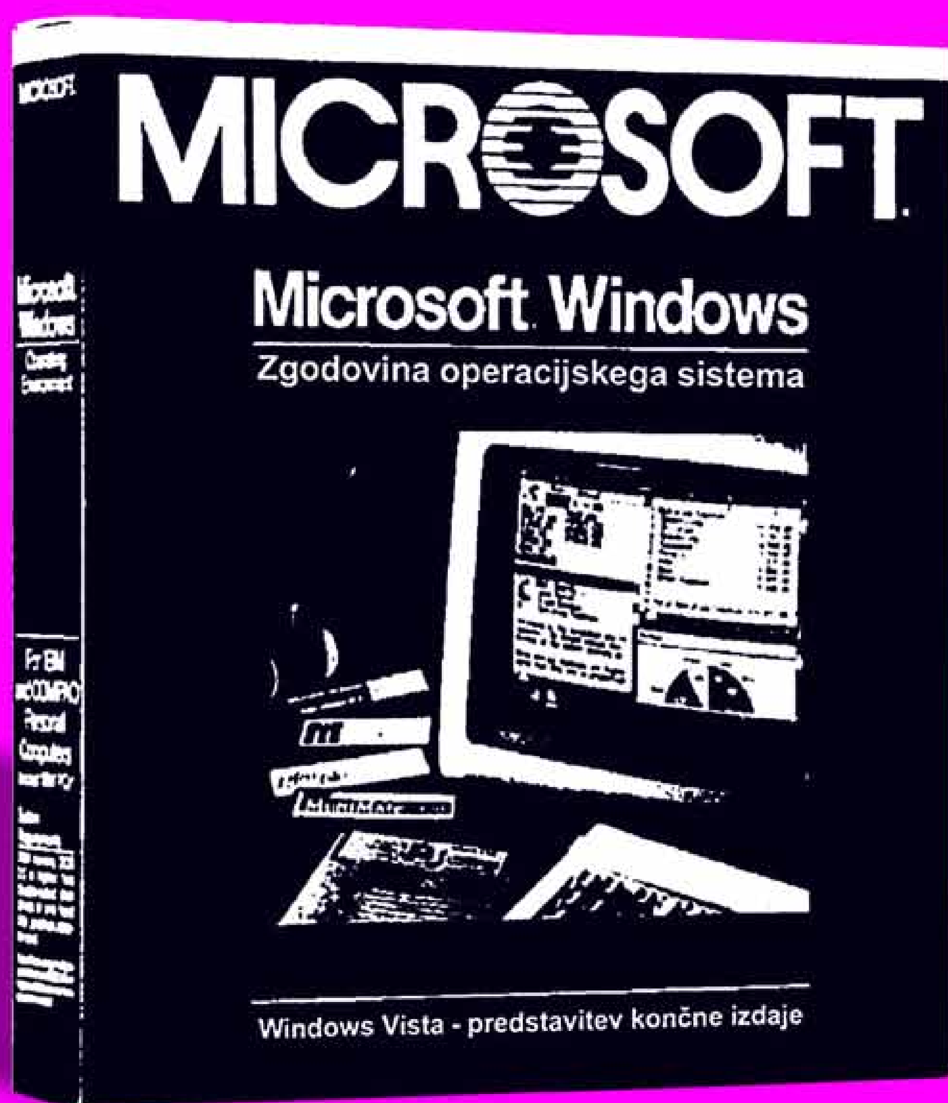
www.joker.si

Joker

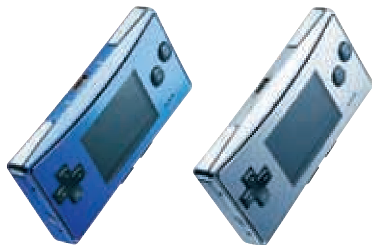
162

januar 2007, letnik XV, *5,80 EUR* *(1390 tastarih)*



@#%!!

GAME BOY micro



Prenosna igralna konzola

Nintendo GameBoy Micro

Originalni Gameboy sedaj v Micro obliki. V modri ali srebrni barvi.

102,61 € 24.589 SIT



8 ms

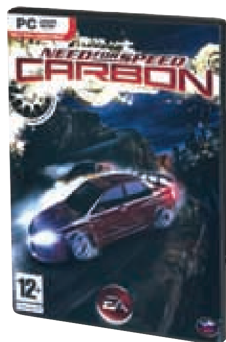
DVI



20" LCD zaslon
LG L203W

Ločljivost 1680x1050. Odzivni čas 8 ms, kontrast 1400:1, svetilnost 300 cd/m², DVI in VGA vhod. Garancija 3 leta.

329,00 € 78.842 SIT



PC igra

Need For Speed: Carbon

43,77 € 10.490 SIT



2000:1

4 ms

DVI



19" LCD zaslon
LG L1970HQ

Ločljivost 1280x1024. Odzivni čas 4 ms, kontrast 2000:1, svetilnost 300 cd/m², DVI in VGA vhod. Garancija 3 leta.

289,00 € 69.256 SIT

FUJITSU COMPUTERS SIEMENS

Core 2 Duo 1,86 GHz

1 GB ram

320 GB hdd







Računalnik
FSC Scaleo Pi

Procesor Intel Core 2 Duo E6300 1,86 GHz, 1066 MHz FSB, pomnilnik 1 GB DDR2, trdi disk 320 GB sata, DL DVD±RW zapisovalnik, gr. kartica nVidia GF 7600GS 256 MB tv-out. Čitalec kartic, miška in tipkovnica.
Garancija 2 leti.

799,00 € 191.472 SIT

BIG BANG

VEDNO NEKAJ NOVEGA

WWW.BIGBANG.SI

Bofex d.o.o. - skupina Merkur, Ljubljana. Ponudba velja od 15. 01. 2007 do prodaje zalog. Vse cene so v € in vsebujejo DDV. Tiskarske napake niso izključene. Cene v SIT so preračunane po tečaju zamenjave 1€ = 239,64 SIT.

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 162
januar 2007
http://www.joker.si
naklada: 16.500 kosov

NOSILEC BLAGOVNE ZNAMKE
Delo revije d.d., direktor: Andrej Lesjak
IZDAJATELJ
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana
DIREKTOR
Samo Žargi, telefon: 01 / 473 82 80
NASLOV UREDNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 01 / 473 82 83

GLAVNI IN ODGOVORNI UREDNIK
David Tomšič
DEZIJN™ IN GRAFIČNI PRELOM
David Tomšič
REDIGENT
Sergej Hvala
UREDITELJ NA/TLAČENKE™
Matej Jan
ILUSTRATORJA
Primož Bertoncelj, Tanja Semion
JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, Case, LordFebo, Luni, Navi, Sneti, Retro, Yohan





OGLASNO TEŽENJE
Bojan Pretnar, telefon: 01 / 473 82 86, marketing@joker.si
ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 01 / 473 81 23, 473 81 24

Naročniki imajo 15% popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20% pri plačevanju na eno leto. Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče.

TISK IN PRIPRAVA ZA TISK
CTP d.o.o. in Delo tiskarna d.d.

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X
Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%.
CDja in DVD so sestavni, neodtujljivi deli revije!

OZNANILA

Lobi mavričnikov je dosegel barvo naslovnice. Aja, oznanila? Nekaj zanimivosti pa je, zlasti tisto z Applovega kongresa. Mi komaj čakamo na iphone. Pa tudi to, da bomo kmalu imeli doma poleg zvočnikov še ambientalne svetilke in ventilatorje, je posrečena ideja.

IGROVJE, KONZOLEC

ŽELEZNINA, PROGRAMJE

PREOSTALNIK

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Za igre večinoma velja, da sicer znajo presneto učinkovito zmotiti naš domišljijski svet, a da hkrati pustijo realnega lepo pri miru, če seveda odmislimo pripetljaje, ko se tri dni ne umij … err, pustimo to. V nasprotju z mnenjem lepega dela javnosti namreč ne velja, da greš po igranju streljank pridobljene izkušnje udejanjat na ulico. Res. Taka je pač narava zabavnih vsebin, ki te redkokdaj prisilijo v filozofsko razglabljanje ali ti razkrijejo neznane koščke sveta. Obstajajo pa izjeme, ki te ravno zaradi dotične izjemnosti toliko bolj presunejo. Ko smo pred mesecem dni pri Navi izvedli grupno nadlegovanje konzol, se je moje srečanje z wiijem in Kitarskim herojem za PS2 končalo podobno, kot je zapisal Quattro v prejšnji številki. Takoj naslednji dan sem kupil lastni Guitar Hero 2 in, ker bi ga v Winse težko vtaknil, še konzolo. Od tedaj naprej doma poteka totalna vojna za televizor, hkrati pa mi je igra spremenila pogled na rock glasbo. Ne le, da sem s polic zvlekel zaprašene albume Metallice, Iron Maidenov, Guns 'n' Roses in podobnih (česar so najbolj veseli domači in sosedje, hihi), na kitariste zdaj gledam drugače. Okej, saj ti kitarske solaže bržkone zažigajo tudi, če o igranju kitare nimaš blage, a ko se ti že na popreproščeni plastični igrarski imitaciji fecljajo prsti, da jih je treba vleči narazen z vzvodom, dobiš do reči mnogo bolj spoštljiv odnos. Zraven seveda pridejo tudi stranski učinki, recimo to, da se ob komadih teže sprostiš, ker tuhtaš, koliko vaje to zahteva in, jasno, zakaj hudiča se Red Octane niso spomnili točno te pesmi vključiti na seznam. Da ne omenjam brskanja po spletu za najbolj znanimi kitarskimi podvigi. Več takih iger potrebujemo! (Dobrodošel v klub, moj sladki otrok. Zdaj si okužen, bvahaha. -Sneti) **Aggressor**

OGLAŠEVALCI

Naslovnica je pač pinky in vi ne morete nič. Šlik šlak blblblblblb ...

Lanska decembrska številka ima v Jokerjevi kroniki prav posebno mesto, kajti na prodajne police smo nehote poslali količinsko omejeno posebno izdajo revije. Peščica čitavcev je na priloženem DVDju namesto obljubljenega filma in spremljevalne softverske vsebine na svoje veliko začudenje dobila nekaj nenaročenega, nepredvidenega in predvsem neizrekljivega; nekaj takega, česar njihove očke sploh ne bi smele uzreti. Govora ni o kakem remek delu Uweja Bolla, marveč o, naravnost povedano, porniču. O takem tazaresnem, s tiči, češpljami in drugimi orifikami ter njih kombinacijami. To ni bila JCTjeva popoprana šala, kot bi utegnil nemara kdo pomisliti, marveč je bil na delu škrat Kuzma, ki je namesto jajc v gnezdih raje pomešal nepotiskane ploščke na vretenih v tovarni DVDjev. Rezultat je bilo nekaj pornjaških diskov, pobarvanih z našim dizajnom in priloženih reviji. Ko bi šlo vsaj za enega od zloščenih kànonskih primerkov zvrsti, na primer Backdoor Sluts 9, Grand Theft Anal 3 in Der Kabelinstallater Zwo. Ne, škrat se je odločil za podporo domačemu izdelku, kar je pomenilo amaterski zmazek, neprivlačno oklican Naši sosedje. Čeprav naslov daje misliti na homoerotično vsebino, na srečo ni take sorte. Le še tega bi se manjkalo, da odjemalcem serviramo ritopične fantiče, ki si turijo betiče. Vseeno zadeva predstavlja nižek porno industrije in je na nivoju onih filmčkov, ki jih samoročno posnamejo angleški turisti v Indiji, medtem ko natepavajo lokalno flandro z brisačo na glavi (očitno imajo tudi kalkutske hotnice svoje dostojanstvo). Res pa je, da od videotka, ki ga prodajajo po črpalkah za par evrov in katerega igralec Lipe kar sam plača svojo prisotnost, ne gre pričakovati blišča Privatovih izdaj.

Kar sem hotel povedati, je, da se v imenu naše izobraževalne in – odkar smo pokopali visokokakovostni Private in obupni Figov list – ne več fukološko usmerjene založbe iskreno opravičujem vsem petim ali desetim, ki so morali zaradi nekogaršnje (a je to sploh beseda?) malomarnosti zreti v Lipetovo kosmato razbrazdano rit. Če je še kje kak srečni dobitnik te posebne Jokerjeve izdaje, ki nam tega ni sporočil, ga spodbujamo, da ravna tako. Porniča mu ne bomo odtujili – konec koncev ima v tej obliki veliko zbirateljsko vrednost – le pravi plošček bi mu radi poslali.

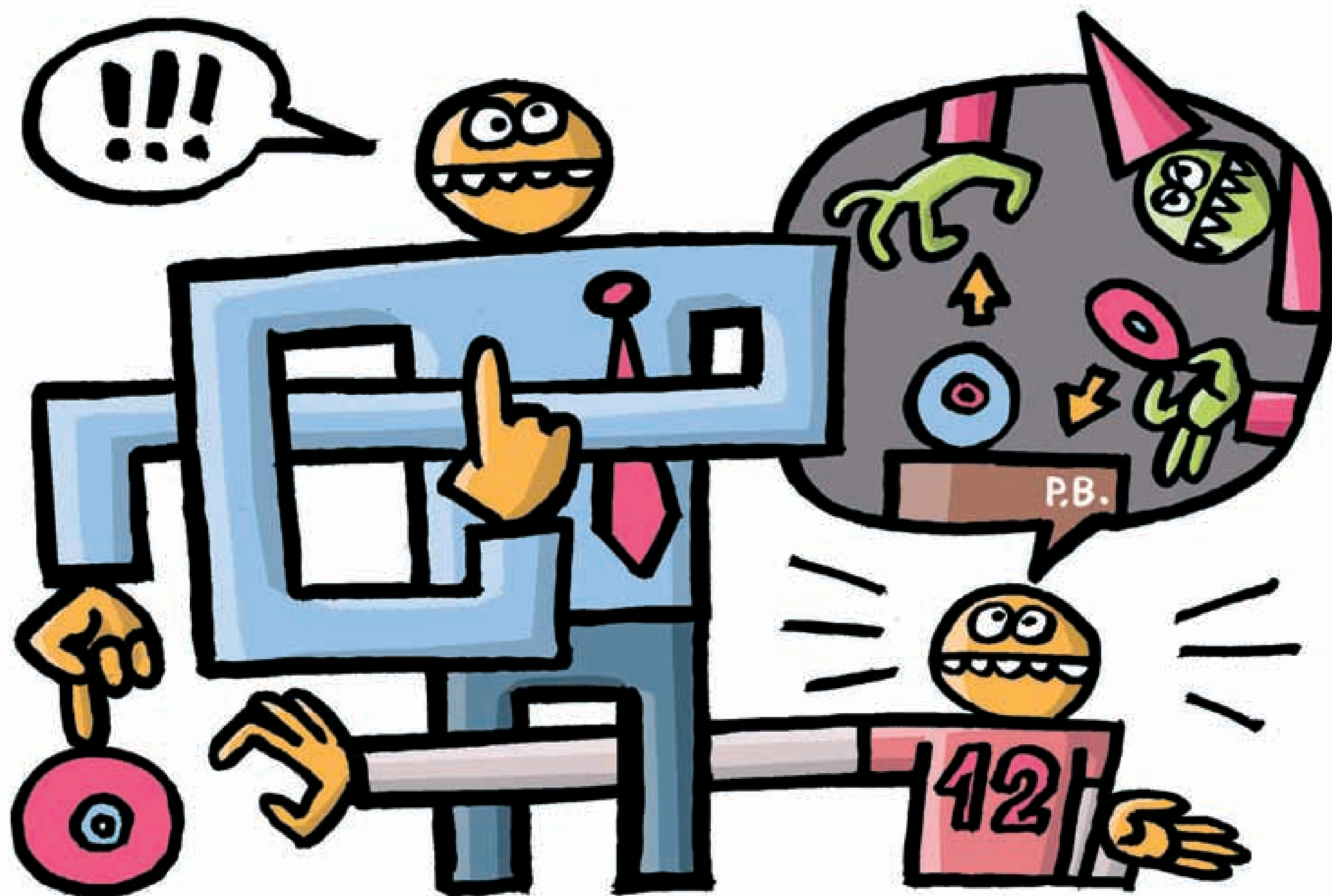
ostrimi oznakami krdelo aktivistov, vegetarijanski skrajneži in donkihotovski borci užalil njihove člane. No, omenjeno razsodišče je pred kratkim zadevo razumniško zaključilo, *da je nivo pisanja sicer občasno nizkoten*, vendar da gre le za piščevo mnenje in ne za hudo obtožbo, zatorej rileks. Sem vesel. In še z adreme za svoja gnusna sojasta sporočila za javnost so me skinili. Me je pa malo strah. V filmu Hvala, ker kadite sem namreč videl, česa so sposobni taki ekstremistični aktivisti. Da me le ne okepajo s tofu sirom ali oklofutajo z rukolo.

Društvo za osvoboditev živali, kot se zelenjavarski posiljevalci radi kličejo, so me zaradi uvodnjaka v Jokerju 141 zašpecali Novinarskemu častnemu razsodišču.

Opravičiti pa se mi ni treba v primeru 'vegetarijanski skrajneži proti uredniku Jokerja'. Društvo za osvoboditev živali, kot se zelenjavarski posiljevalci radi kličejo, so me namreč zaradi uvodnjaka 141 (cifra internetnega članka: 1495) zašpecali Novinarskemu častnemu razsodišču. Moje pisanje o nestrpnosti dotičnega društva – odreagiral sem na povodenj nenaročenih, agresivnih in skrajno zoprnih pisem z ogabnimi naslovi v stilu 'Jajca so kurja menstruacija', 'Kdor mara odojke, ne mara dojenčkov' in 'Goveja juha je živalski urin' – je po njihovem huda obtožba, dočim sem z

Dosti besedičenja o mesenih in mesnih zadevah. Precej nenavadna in vsekakor pestra vsebina Jokerja čaka na prebir, zato ne gre izgubljati časa na tej strani. Kolikor mi je znano, pri izdelavi te številke revije ni utrpel škode noben živalček in škrat Kuzma je bil za komolce odvlečen v najčrnejši rog Kočevskega gozda, kjer bo nagajivost še nekaj časa sproščal le s puljenjem jajc izpod tičev. Ava.

David Tomšič



Blimey, projekt Ferrari!

Po Fordovi, Mercedesovi, Alfini, Porschejevi in še kateri licenčni dirkačini smo dobili napoved še najbolj prestižne od vseh: Ferrarijevo. Da to ne bo apn po vzoru alfic in volkswagnov, bo, upamo, zagotovil izdelovalec Blimey!, ki ni nič drugega kot prestrukturirani ter preimenovani SimBin, avtor GTR in GT Legends. Za zdaj o igri vemo malo, niti tega, za katere sisteme jo kanijo narediti. Ve pa se, da bo



temeljila na povsem novem skupku kode, z določenimi elementi, kot je podvozje, iz GTR2. Za fizikalni srček bo skrbel Doug Arnao, ki je s SimBinom že od davnega moda GTR 2002, fina novost pa bo docela podprt physix. Seveda lahko pričakujemo poln pehar štirikolesnikov iz Maranella. Predstavljeni bodo vsi ključni cestni, GT, dirkalni in F1 modeli od leta 1947 do zdaj, od prog pa sta zagotovljeni 'hišni' Fiorano in Mugello. Od ostalih dobrot so obljubljeni 3D interaktivne kabine po vzoru nekaterih letalščin in bojda še nevideno podrobno zmodelirana okolica. Upajmo, da bo v načinih igranja špil segel do ramen NFS Porscheju. Izid je še precej oddaljen, saj bomo prve slike ugledali šele jeseni.

Nasekani Jaffe sekal

Če so besede sekire, kajpak. David Jaffe, dizajner ubijalske sekljačine God of War za PS2, katere nadaljevanje se ima primajati zgodaj naslednje leto, je v Hefnerjevi graščini namreč pridno žolnaril in nato v kamero blebetal raznoterosti. Recimo to, da mu je žal, da je zajebal PSP-verzijo Boga vojne. In da ve, da je drugorazreden avtor iger in da ima Devil May Cry boljši bojevalni sistem, ampak on to vseeno dela ter je hvaležen za to sranje *hik* *pijan fris* *naključna kletvica*. Ah, spomini na zabave na E3ju ... Uživajte: *http://tinyurl.com/y7e46o.*



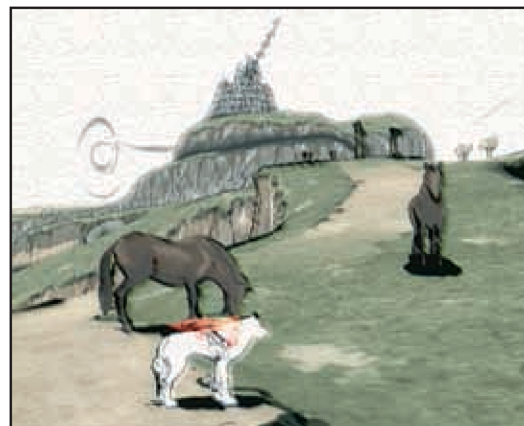
Okami

Dan za Prešernovim praznikom nas bo skoraj pol leta po čezlužnem izidu naposled razveselil eden poslednjih in najsvetlejših draguljev na PS2, Okami. Ta težko pričakovani naslov želi, tako kot Zelda, orenk preseči robove nalepke 'akcijska pustolovščina' in z redko videno čarobnostjo seči globoko v igralčevo srce. Po srednjeveški, neresnično lepi japonski krajini bomo vodili plemenito volkuljo Amaterasu, utelešenje šintoistične boginje sonca. Povod za to bo zimzelen boj svetlobe proti temi, saj bo prebujeno zlo v podobi pošastne kačure stegnilo svojih osem gobcev po mirnih vasicah češnjevih nasadov ter riževih polj. Štirinožna dama se bo za pomoč obrnila na druga





božanstva širom Dežele vzhajajočega sonca, ki jo bodo naučila srži igre, veščin vihtenja čopiča. Kadarkoli bomo lahko preskočili v slikarski način in svet začasno spremenili v kos papirja, po katerem bomo mogli postoriti čuda reči. Okrogla kraca na nebu bo privabila sonce, ostre črte bodo sekale drevesa, skale ter sovrage, dorisovali bomo podrte mostove, klicali dež & veter in še mnogo drugega. Ob edinstvenem, akvarelno zabrisanem obrobljenem grafičnem slogu bo občutek zares poseben. Neobičajni bodo tudi ravsi s sovražniki, saj ti ne bodo prosto kolovratili okrog, marveč bomo ob naletu na v pušči lebdeč amulet prenešeni v bojevalno areno. Po grbi jih bomo s čarobnim artefaktom na svojih plečih, čopičnimi manevri in posebnimi udarci, ki se jih bomo naučili spotoma. Namesto klasičnih izkušenj bomo s pridnim pometanjem zla iz dežele in dobrimi deli nagrajeni s polnjenjem merilnika hvale. Dotično bomo po frpjsko pretopili v zajetnejšo mero zdravja, črnila ali večjo mošnjo za jene, s katerimi bomo od trgovcev kupovali robo. Božanska lepotica razen laježa sicer ne bo mogla govoriti, zato pa bo imela



toliko gobčnejšega palčkastega pribočnika Šintuja, ki jo bo vodil in trosil namige. Všečnih dvogovorov z zanimivimi osebami so odmerili na vatle, a ker bodo čebljale v izmišljenem jeziku, bo treba vzeti v zakup obilo branja teksta. Toda ob tako močni, s privlačno in svežo vzhodnjaško mitologijo bogato podloženi zgodbi nam ne bo žal truda. Mnogo prijetnih stranskih nalog bo skrbelo, da igra kljub premočrtnosti ne bo utesnjujoča. In ker bo tudi glede dolžine več kot radodarna, saj je obljubljenih prek trideset ur, znabiti, da se bo PS2 z Okamijem in Final Fantasy XII zares poslovil v slogu.

Capcom za PS2, februarja

Armed Assault

Izdelki, ki se namenijo verno simulirati moderno pehotno vojskovanje, so v teh arkadno izdatnih časih redki kot nestravmirani ameriški soldati v Iraku. Zato bodo ljubitelji iger, kakršna je bila Operation Flashpoint in kamor se je namenil Ghost Recon: Advanced Warfighter, veseli Armed Assaulta. ArmA, kot mu pravijo bratje po orožju, bo taktična prvoosebna streljanka in srčna naslednica OPF taistih avtorjev (češka grupa Bohemia Interactive), ki jo krasijo sodoben grafični & fizikalni pogon ter realističen pristop k tematiki. Postavljena bo na velik, izmišljen otok, razdeljen na dva sprta dela. Medtem ko severnega nadzoruje diktatura, opremljena z rusko tehnologijo in orožji, je južni naklonjen Združenim državam, od koder seveda dobiva krepela. Lahko si mislite, da vojna ni prav daleč, in ko izbruhne, ste tam, da povoredju, po robu pa se nam bo postavila bojda silno napredna umetna pamet. Zagreti slovenski igralci, ki na veliko preizkušajo že izdano češko verzijo, pravijo, da to ni založniško nakladanje in da zna biti UP sicer butasta, ampak da ima iskro, ki jo kaže skozi protinaskoke, napade s strani in podobno. Mimogrede, naša skupnost se zbira na strani *www.arma.si*. No, bistvo ipak kani biti nepuščavniško udejstvovanje, ki bo podpiralo več kot sto ljudi na eni karti. Že ta cifra vam dodobra oriše merilo, s katerim žonglira ArmA.





Tisto, kar naredi iz Armed Assaulta res pričakovanja vreden naslov, so obetavne podrobnosti. HDR-osvetljevanje tu ne bo le zato, da se bomo počutili kul, ker imamo novo grafikuljo, temveč bodo sončni žarki solzili oči in omogočali učinkovitejše napade. Vdelan bo orenk poškodbeni model: šus v glavo bo skoraj gotovo botroval smrti, rana na nogi bo imela za posledico to, da se boš le še plazil, zadeta roka bo pomenila slabo merjenje. Enako na vozilih, saj bo poškodovan zadnji rotor na zrakomlatu pomenil velike težave za pilota. Urejevalnik nalog je umeven sam po sebi, špil pa bo simuliral zvezdne karte, lunine mene in plimovanje. Izraz 'češka igra' nenadoma dobi nov pomen …



hate napalm v ranem jutru.

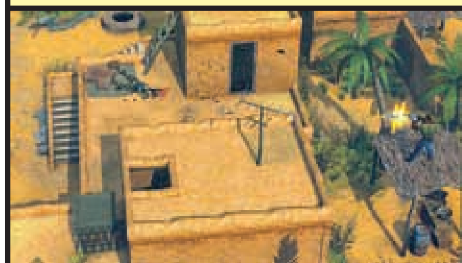
V igralnem smislu bo Armed Assault združek odprtega pinjauanja v velikem merilu in bojevanja od blizu (CQB – Close Quarters Battle), se pravi tako v zaprtih prostorih kot na prizoriščih, kjer je gibanje omejeno, recimo na ulicah. Premikali se bomo peš ali z raznoterimi vozili, od kopenskih, kot so džipi in tanki, prek motornih čolnov do helikopterjev ter letal (vse z več oboroženimi točkami), in vihteli trideseterico avtentičnih orožij, od brzinskih rešetal prek snajperk do bazuk. Enoigralska kampanja bo merila več kot dvajset misij, ki naj bi se ne odvijale v premočrtnem zapo-



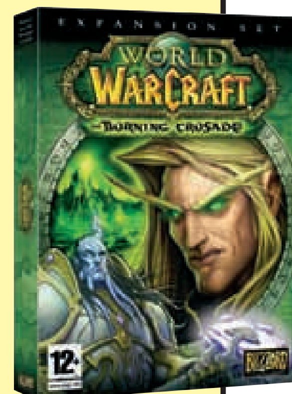
505 Games za PC, sredi februarja

Jagged Alliance 3 se dviga iz pepela

Polnokrvni tretji del kultne serije simulacij vojaških plačancev je v delu dlje, kot povprečno traja lokalna vojna v tretjem svetu. Glavna krivca sta Game Factory Interactive in njegov razvojni pododdelek, ruski MiST Land South, s katerima se je založnik Strategy First dogovoril za razvoj. Rusi so, kako značilno, pri razvoju imeli kup 'zanimivih' idej in nenehno zamujali roke, zato je Strategy First avgusta lani z njimi pretrgal stike in se odločil naslov izdelati interno. JA3 bo uporabljal izboljšan pogon Silent Storma, kar pomeni rušenje sten (in ljudi), če nam bodo motile razgled. Vsebinsko gledano obljubljajo bolj odprto igranje glede na predhodnike, z množico najemniških frakcij, ki se ne marajo, zato prirejajo streljanje na premične tarče. S koliko kilami eksploziva bo vmes norel Fidel, bomo morda videli že v drugi polovici leta.



TBC se bliža



Medtem ko tole berete, naše štacune najbrž že veselo prodajajo težko pričakovani dodatek za World of Warcraft, The Burning Crusade. Razširitev je napovedana za šestnajstega in sodeč po odzivih preizkuševalcev vse teče kot namazano, tako da ni pričakovati zamud. Za obsedene ljubitelje smrdljivih orkov in vlačugastih nočnih vilink se napetost bliža vrhuncu. Amazon poroča, da so prednaročila TBCja tvorila velik del prazničnega prometa, čezlužniške štacune pa pričakujejo vrste, ob katerih bodo kempanja za PS3 in wii izpadla kot shod ljubiteljev Casove muskulaturne postave. Napovedi najbrž niso daleč od resnice, kajti če bo razširitev kupila le polovica od več kot osmih milijonov aktivnih nažigačev WoWa, bo navalu skoraj nemogoče zadostiti. Strah dodatno spodbujajo verjetne napovedi, da Blizzard namerno ne bo spustil v promet zadostnega števila kopij, temveč bo štacune zalagal z manjšimi tedenskimi pošiljkami. Takojšnji naval na novi kontinent bi namreč instantno sesul strežnike. Kar se tiče slovenske situacije, Igabiba zagotavlja, da bodo zmogli zadostiti vsem TBCja željnim igričarjem. Prednaročila na njihovi strani sprejemajo že nekaj časa, cena za špil pa bo okoli 30 evrov. Kot posladek za najhujše gike so pripravili cirka tisočerico omejenih zbiralnih izdaj, ki bodo stale skoraj evrskega stotaka. Za to ceno bo kupec dobil pošten paket: igro na CDju in DVDju, zgoščenki s soundtrackom ter dokumentarcem, mišjo podlogo s karto Outlanda, knjigo z risbami, ekskluzivno spremljevalno žival in začetniška paketa kart World of Warcraft, ki bosta vsebovala nikjer drugje dobavljive kartončke. Opis TBCja pričakujte februarja.

Najhitreje prodajani špili 2006?

Burger Kingova trojica arkadnih zmazkov, ki jih za štiri dolarje talajo kupcem menijev! Požri se, Microsoft z Gears of War, požri se, nova Zelda – veriga hamburgdžinic je v pičlih štirih tednih prodala



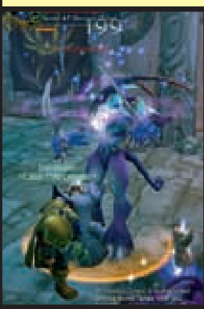
več kot dva milijona Pocketbike Racerjev, Big Bumpinov in Sneak Kingov. Igrice objektivno vzeto resda niso vredne počenega groša, razen če tripate na že kar malo strašljive posnetke na YouTube, kako Burgerski kralj zalezuje nič hudega sluteče ljudi oziroma jim teži z izdelki te verige čezlužnih burekdžinic. Vendar kažejo, da visoka produkcija za štirideset evrov ni čisto vedno pot do uspeha.

PrOn v Maddenu 07, EA raziskuje

Zgodi se tudi najboljšim: potem ko so pornografijo na natlačenkah vsled napake njih tiskarja decembra dobili nekateri naši kupci, se je taisto pripetilo velikanu Electronic Arts. 14-letnik iz Utaha je namreč, ko je v konzolo potisnil plošček s simulacijo ameriškega žogobrca Madden 07, na zaslonu presenečen uzrl fuk fešto epskih proporcev. Špil je v povsem legalni in nedolžni obliki kupil njegov stric in vsi so bili jako presenečeni. Ko je novica prišla na dan, je stvar prevzela domišljijsko imenovana grupa aktivistov Internet Crimes Against Children Task Force, ki bo krivca slejkoprej našla in ga prisilila k večmesečnemu branju najbolj čistih odlomkov Biblije. Medtem situacijo takisto preiskuje jezni EA.

Blizzard nabrcal WoWovske goljufe

Tik pred prazniki so višje sile Azerotha izvedle veliko akcijo proti nepridipravom, ki so kvarili vzdušje v svetovih Wacrafta. Onemogočili so več kot 105.000 računov in na ta način spravili iz obtoka 12 milijonov nepravilno pridobljenih zlatih kovancev. Najbolj na udaru so se znašli osovraženi vzhodnjaški 'gold farmerji' oziroma zlatožanjski osebki, ki so cele dneve pridelovali navidezno valuto, nakar so jo prodajali za prave denarce. Ker je to



početje težko dokazati, so se upravitelji osredotočili na njihove pripomočke. Cekin-kmetje namreč pogosto uporabljajo nedovoljene samodejne robote, ki namesto njih opravljajo malodane vse – lik premikajo, napadajo beštije in celo hodijo prodajat pridobljeno robo. Takih ponavljajočih se vzorcev ni težko zaznati. Kakorkoli, warcraftovski strežniki so se v jutro 28. decembra dejansko zbudili olajšani in hiter pogled na priljubljene delovne točke poševnookcev je razkril sumljivo pomanjkanje gužve. Blizzard je tako nedvomno zadal pošteno zaušnico sivemu trgu navideznega denarja, a vprašanje je, za kako dolgo. Če podobnih akcij ne bodo izvajali redno, denimo vsaj enkrat mesečno, bodo farmerji enostavno kupili nove račune in se vnovič lotili dela. Splača se jim vsekakor ...

Final Fantasy XII

Kar težko je verjeti, ampak kmalu bomo praznovali peto obletnico splovitve zadnje polnopravne epizode japonskega prvaka igranja domišljijskih vlog. Po deseti Poslednji fantaziji je Square Enix namreč izdal kup polnadaljevanj in obuditev starih delov (FFXI, FFX-2, Dirge of Cerberus ...), ki trdega jedra čistunskih pristašev frpjske nanizanke niso do kraja prepričali.

S Final Fantasy XII imajo tako Kvadratarji na playstationu 2 zadnjo šanso, da se vrnejo na stara pota ... Ki bodo taka le deloma! Drži, da bo večina tradicionalnih elementov prisotna kot vedno. Presenetiti denimo ne





bi smela (le navdušiti) zapletena štorija, v kateri bomo sledili usodam nadebudnega zračenega pirata Vaana, žalostne princese Ashe ter vsaj še dveh markantnih kompanjonov, ki se v svetu Ivalice iz Final Fantasy Tactics z združenimi močmi uprejo okupatorskim silam imperija Archadianov. Dobro je vedeti, da na režiserskem stolčku sedi Jasumi Matsuno, ki je v preteklosti zagrešil Vagrant Story. To je garancija za resnejšo zgodbo, v kateri najstniško-limonadne mevžarije prostor odstopijo političnim spletkarijam in podobnim zrelim tematikam. Enakotako pomirjujoče je dejstvo, da so dirigentsko paličico zaupali še eni legendi igrarskega muziciranja, Hitošiju Sakimotu.

Kul je potemtakem, da so se šli avtorji delat pametne ravno na področju, ki je bilo najbolj potrebno korenitih sprememb – tepežkanju. Dodelanega, a do obisti izmolženega poteznega ATBja smo se skozi leta že rahlo naveličali, tako kot pregovornih naključnih spopadov. Dobrodošel torej realnočasovni tepež brez najedajočega nalaganja ločenih lokacij in nevidnih sovragov, ki bo pustolovski delež z mikastenjem prvič povezal v malodane neločljivo celoto. Glavna atrakcija nove mehanike je sistem 'gambit', ki je zgolj fensi ime za strateško upravljanje z rutinami, ki nadzorujejo obnašanje umetne pameti. Pogruntavščina bo,





kratko rečeno, temeljila na dodeljevanju borilnih prioritet (uporabi zdravilni napitek, ko soborcu energija pade pod nek odstotek, pokončaj najprej nasprotnika, ki je v kritičnem stanju ...) članom največ tričlanske ekipe, ki se bo skladno s tem in brez našega neposrednega posredovanja (ali pač, če se nam bo tako zahotelo!) samodejno zoperstavljala beštkotom. Obetavno.

Formula gre torej nekako takole: nadmočna predstavitev, odlična glasba, globoka štorija + sveže pretepanje = najboljši Final Fantasy? Če gre verjeti širnim vtisom iz japonske ter ameriške različice, ki sta že izšli, računica ni iz konoplje izvita.

Square Enix za PS2, februarja

Wario Ware: Smooth Moves

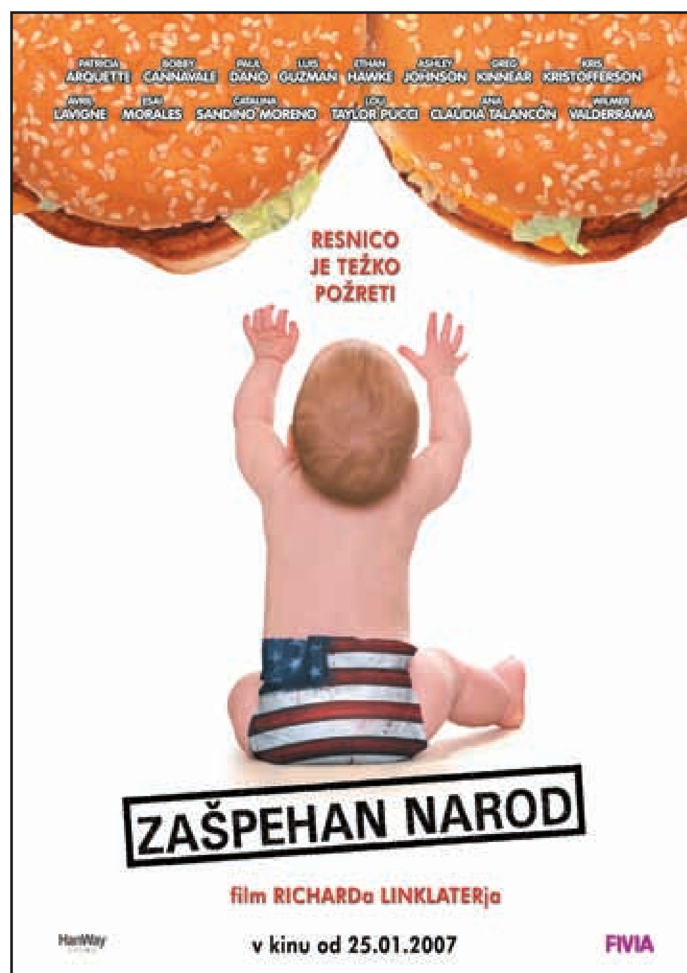
Kaj je majhno, zavaljeno, brkato in zlobno? Wario, itak. Med Nintendovimi maskotami bi težko našli tako, ki se bolje posoja rahlo odbiti naravi wiija. Zato si lahko od prehoda serije Wario Ware z ročnih drkalic na sobno konzolo obetamo izdelek, ki bo slednjo izkoristil do obisti. Zvezda igralnosti bo daljinec, ki ga bomo morali pred začetkom vsake od dvesto in več odpuljenih mini igric prijeti tako, kot nam bo zabičal špil. Tradicionalna drža bo recimo botrovala izzivom, kot bo tisti, v katerem bomo v kuhinjski ponvi preobračali omlete, ali onemu, kjer se bomo žogali s teniškim loparjem ter rumeno okroglino. Za različne pisunske in risarske naloge bomo wiimote držali, kot bi med prsti vrteli svinčnik, ko bomo žejni, bomo pak daljinec prijeli, kot bi bil kozarec, nakazali dejanje pitja in še ena igrička bo za nami. Kul vest pravi, da je špil zelo težko prelisičiti pri simuliranju različnih gibov!





Migracija na wii se bo poznala še na 3D grafiki, ki bo krasila nekaj vsebine, čeprav bo dosti špilčkov, bodisi odprtih, bodisi zaklenjenih (pod ključavnico bo sprva takisto večigralnost), uporabljalo ploščate 2D podobe. Prepoznavni risankast stil bo seveda ostal nespremenjen.

Nintendo za wii, januarja



Children of Mana

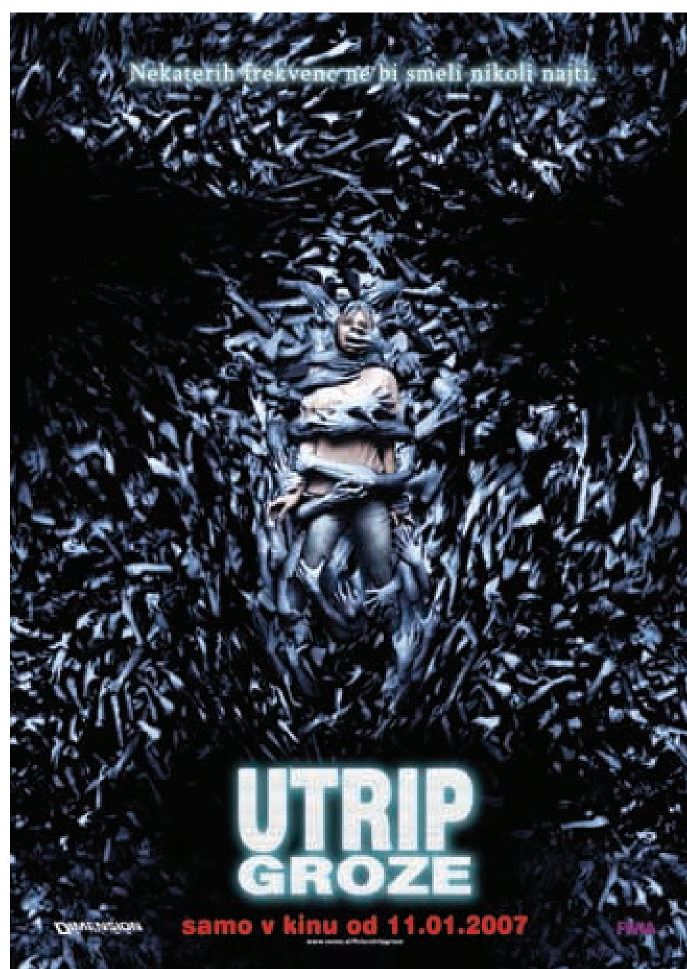
Children of Mana nadaljuje priljubljeno serijo Squeenixovih akcijskih frpjk, katere vrh je bila Secret of Mana za SNES. V Otrocih je svet znova na kritični točki preživetja in mu vsled porušenega ravnovesja mane grozi skorajšnji propad. Na tej točki uleti igralec, ki lahko po lastni volji izbere raso glavnega lika, ustrezajoč svojemu načinu igranja, saj ima vsak svoje prednosti in slabosti. Glavnega heroja bo stalno spremljal osebni mana duh, ki bo predstavljal magično plat špila in ga bomo lahko tekom igranja po želji menjali. Igra naj bi omogočala proste roke pri razvoju likov v obliki parametrov in magij, ki jih bomo prilagajali svojemu okusu, na izbiro pa bomo imeli tudi kupe različnega orožja in večigralski način za četverico. Za razliko od prejšnjih epizod bodo Children sestavljeni iz misij, kar pomeni, da bo lahko igralec sam izbiral naslednjo nalogo, ki se je bo lotil, na koncu vsake stopnje pa bo nagrajen s točkami ter črkovno oceno.





Otroci so v Čezlužju na policah že od oktobra, k nam pa prihajajo šele zdaj. Le zakaj smo Evropejci vedno jebene stranke?

Square Enix za DS, sredi tega meseca



Znan naslov zadnje potterske knjige

Malo pred božičem nam je Rowlingova vrgla novo kost, ki je ob pogasitvi nekaterih razplamtela mnoga nova ugibanja. Če si se poigral s špilčičem na njeni spletni strani, ti je namreč obelodanil naslov zaključnega dela copRniškega niza, kar je bilo kasneje tudi uradno potrjeno. Harry Potter and the Deathly Hallows je naziv sedmega skupka besed, ki ga bomo mrzlično prednaročali pri spletnih trgovcih in zanj ob asocialnih urah pestovali menažke pred knjigarnami. Kaj hallows v naslovu zares pomeni, bomo izvedeli šele ob branju, sicer pa 'hallowed' v angleščini pomeni 'posvečen' in 'hallow' svetnika. No, do poslednje ekskurzije v čarovniški svet zna biti še precej dolga, saj ni gotovo, če bomo nanjo povabljeni še letos.

Zgradba v podobi ipoda

Zgledovanje po jabolčniških oblikovnih smernicah, posebej tistih, ki jih je zakoličil ipod, je moč zaslediti na vsakem koraku. Toda ultimativni poklon fensi muzikatorju bo šele prišel, in to nekako čez dve leti. Do takrat namerava dubajska nepremičninska hiša Omniyat Properties postaviti najmanj tri stavbe, poimenovane 'ipad'. 25-nadstropni bloki bodo na zunaj videti kot ipodi, zapičeni v polnilno postajo (zgradba bo zato pod kotom šest stopinj). Apartmaji bodo namenjeni petičnim metroseksualcem, ki so do zob oboroženi z vsemi najnovejšimi gizmoti in tehnologijami. Vse enote bodo imele pol ostalih klasičnih nadstardnosti vgrajeno ozvočenje s priklopi za ipode, displeje v vsakem prostoru (prek njih bosta potekala IP-telefonija in videosporočanje), luči, ki se bodo odzivale na glasbo, in okna z možnostjo projeciranja drugačnega razgleda, recimo palm ali njujorškega centra. Zanimanje za nakup prostorov je seveda, tako kot vse druge nedubajske navadne nepremične, ogromno.

Ali to pomeni, da bomo v prihodnosti lahko dobesedno bivali v najljubših elektronskih pripravah? Kar pomislite na vojne, ki bi jih mulčad iz PS3-bloka vodila proti vrstnikom iz xbox360-stavbe!

Geforci 8 pospešujejo pedeefe

Če ste prebrali obširni testis geforcev osme generacije (J160 oziroma strankin id 3442), veste, da se žverce ponašajo s programabilnim in prilagodljivim osrednjim procesorjem. V članku smo napovedali, da bo dotični sčasoma vedno bolj izkoriščen, in Nvidia je v svoji nedavni najavi to potrdila. Geforcem 8 so namreč dodali malce nepričakovano funkcijo pospeševanja dvorazsežnega izrisa v osveženem naboru Adobovega programja za delo z datotekami PDF. Slednje so lahko zahtevne za prikaz, posebej če so nafilane s slikami visoke ločljivosti. Lastniki novih gesil pa bodo priče svilnato gladkemu delu s pedeefi, kajti vse funkcije bo izvrševal mišičasti G80. Za izkoristitev funkcije '2D GPU ACCELERATION', kot ji neelegantno pravijo Nvidijevci, potrebujete Adobe Acrobat ali Reader 8 in zadnji Forceware različice 97.44.

Macworld 2007



Ljubitelje elektronskega sadja je sredi januarja nezadržno vleklo v San Francisco, kjer se je odvijal dogodek Macworld. Poleg priložnosti za druženje in čekiranje najnovejše ipodovske periferije jih je večina tjakaj prišla z enim namenom – videti uvodni govor svojega ljubljenega mesije, Steva Jobsa. In Stevo tudi letos ni razočaral. V tipično vzneseni predstavitvi je razkril novosti, ki so občinstvo pripravile malodane do ekstaze. Za začetek je natrosil par številk: Applu gre bolje kot kadarkoli; njihova računala prvič po izvirnem imacu privabljajo trume novih kupcev; ipodi kljub zunu ostajajo daleč najbolje prodajana predvajala; Itunes je postal četrti največji servis za razpečevanje glasbe in vsako sekundo pretočijo 58 štiklov oziroma cirka 5 milijonov pesmi na dan; posel s prodajo filmov in drugih video vsebin je končno zacvetel ...

A če gre soditi po dveh glavnih zvezdah šova, jim bo kmalu šlo še dosti bolje. O apple TVju oziroma, po domače, itvju ste najbrž že slišali. Zmogljiv večpredstavnostni stroj, zapakiran v elegantno ohišjece, je tisto, kar bi morala biti AMDjev live! in Intelov VIIV. Reč je namenjena pretakanju najrazličnejših vsebin na televizorje in se brezžično povezuje z do petimi računalniki. Skozi preprost vmesnik izberete, katere fotke, glasbo ali filme želite gledati v dnevni sobi, in apple TV jih bo prenesel na svoj 40-gigabajtni disk ali jih predvajal neposredno (streamal). Prikupna napravica brez težav prebavlja vsebine ločljivosti 720p in je opremljena z izhodom HDMI, za nameček pa nudi par tipično jabolčniških kulskosti, recimo bolščanje prikolic neposredno s spleta. Apple TV bo v ZDA naprodaj februarja za razumnih 300 dolarjev.



Naslednja velika najava se je tikala težko pričakovanega iphona in je prisotno ljudstvo upravičeno spravila na noge. Apple je izgotovil resnično posebno napravo. V neverjetno tanko ohišje z zaslonom nehumane ločljivosti so stlačili funkcionalnost ipoda, pametnega in z vsemi žavbami namazanega telefona ter naprave za spletno komunikacijo. Največja posebnost je vmesnik, ki spominja na Cruisovo računalo iz Minority Report. Zaslon je občutljiv na dotik in prepoznava gibe – hiter dvojni trepljaj poveča tekst, poteg s prstom skrola po predvajalnem seznamu, krčenje ali širjenje palca in kazalca zmanjšuje in povečuje fotke ... Napravo nekoliko presenetljivo poganja Mac OS X, vendar sodeč po vmesniku, prelepih ikonah in funkcionalnosti delo opravlja odlično. Iphone bodo v ZDA začeli prodajati junija, v Evropi koncem 2007, in bo sprva na voljo v dveh verzijah. Model s štirigigabajtnim diskom bo stal 499 dolarjev, osemgigabajtnež 600 njih. Gizmo nameravajo tržiti v navezi z velikimi operaterji: v Čezlužju bo to Cingular, tostran mlake pa najverjetneje kak Orange ali Vodafone.

Mobilniški nadzor mindstormov

Pri Legu so držali obljubo in se podvizali pri izdaji mečine za modrozobo parjenje NXT-cegla z mobilnikom. Skupaj z jedrnatimi navodili jo je moč sneti s *http://mindstorms.lego.com*, nakar jo modrostniško pretočimo v telefon. Ta zna nato v grobem dvoje reči: posamezne robotove motorje upravljati v realnem času in po luftu aktivirati naložene programe. S tem postane stvaritev neprimerno bolj kulska, na daljavo vodena žverca. Naprednejše sladkarije pokažeta priložena preizkusna programčka. Džesimujo ob aktivaciji tipala za dotik zakokodaka melodijo, prikaže sporočilce ali celo posname fotko, medtem ko ume bot izgovarjati cifre, pritisnjene na telefonovi tipkovnici. Malce se zna zalomiti le pri združljivosti, saj so uradno podprti zgolj nekateri modeli BenQ Siemensa, SonyEricssona in Nokie. A preden planete v jok, velja poskusiti z vsakim fonom, ki je količkaj sposoben in podpira javo. Nokie N70 recimo ni na seznamu, a preverjeno obvlada vse razen fotkanja. Upamo torej, da glede tega dobrodošlega dodatka niso rekli zadnje besede in bodo listo požegnanih razširili.



● Z nekaj truda naveza nudi sanjske možnosti.

Microsoftova robolucija

Potem ko je Bill Gates zasužnjil svet z Okni in se potom xboxa zleknil še v dnevnosobne fotelje, vpliv ter znanje krvosledno širi na novo obetajoče, zaenkrat nerazmahnjeno področje – robotiko. Meni namreč, da zdaj razdrobljeni in zato premalo učinkoviti sceni podobno kot nekdaj računalništvu manjka katalizator. Rešitev vidi v pravkar izdanem Microsoft Robotics Studiu, orodju za klepanje robotje programske kode. Osrednja prebrisanost je njega univerzalnost in prilagodljivost, saj je uporaben v vseh segmentih branže. Prav bo prišel tako konjičkarskim navdušencem ter šolarjem z mindstormi kot inženirjem velikih beštij za delo v industriji. Plus kreatorjem večopravilnih robočistilk in higienskih domačih živali. Pogodbo za sodelovanje je podpisalo že več kot trideset podjetij, ki se tako ali drugače bavijo z naprednimi poslušnimi stroji. A še pomembnejše in hvalež-

nejše zaledje bodo neznani, domačinski razvijalci, ki so jih doslej pestile težave tako glede kaotičnosti programja kot železnine. Za manj vešče so pripravili grafično različico programskega jezika z zlaganjem ukazov ter celo trirazsežnim prikazom robotovega gibanja po spacani kodi. Tu bo vskočila Ageia s physixovim motorčkom za simulacijo fizike. Naprednejši bodo poželgnali možnost uporabe polnokrvnih šprah, kot so jeziki Visual Studia in drugi.
Smisel Robotskega studia je torej vizionarski zbir vsega potrebnega na enem mestu, ki želi izumljanju takih in drugačnih robotejev dati krila. In s tem gre resno računati, zakaj podvigi take vrste so Malemu mehkemu uspeli že večkrat. Winsi so računala iz čudes za očalarje podjarmili v vsaki gospodinji domače mlinčke, dočim je knjižnica DirectX razmahnila okensko igrarstvo. Ker je Studio za nekomercialno rabo na voljo zastonj (na našem tomesečnem DVDju), je med srenjo toliko živahneje završalo. Korejci so tako optimistični, da želijo do leta 2013 robota poturiti v vsak dom. Podobno navdušenje je zavelo v RoboCupu, robotji nogometni ligi. V štiridesetih letih naj bi robotika tako napredovala, da bodo kovinski žogobrcarji sposobni premagati enajsterico svetovnih šampionov iz mesa in krvi. Očitno se bo treba kar navaditi, da bodo boti še za časa naših življenj postali tako samoumevni člani družin, kot so danes z vohunino in piratnino namrgolene polknaste kištice.



CES 2007

Vse kaže, da gre era velikih računalniških sejmov h koncu. Propadlo jih je že ničkoliko, od tega nedavno dva izmed največjih – Comdex ter E3. In zaznati je več kot le malo namigov, da podobna usoda čaka ogromni CES. Sodeč po številu razstavljalcev tega sicer ne bi mogli reči: med 8. in 11. januarjem se jih je zvrstilo nekaj čez 2700, kar pomeni, da si navaden ljud gotovo ni mogel ogledati vsega razstavišča. A taka eksplozivnost je tipična značilnost prireditev, ki se nato nesrečno sesujejo same vase ...
Kakorkoli, glavne letošnje smernice se niso kaj prida razlikovale od lanskih. V ospredju so bila znova prenosna zmeneta vseh oblik, velikosti in barv ter ploski prikazovalniki gigantskih razsežnosti. Tokrat so se za pozornost mimohodečih borili 108-inčni velikani, posebej LGjeva in Sharpova primerka. Povprečna stanovanja bodo ostala brez njih, zato nas je bolj navdušil Philipsov prikaz. Podjetje razvija uspešno tehnologijo ambilight in je demonstriralo kup z njo opremljenih televizorjev. Skupna značilnost vseh je podpora polni ločljivosti 1080p, dočim velikosti segajo od 37 do 52 palcev. Takisto zanimiv je sorodni zvočni komplet šesterice elegantnih satelitov in globokotonca, ki je po Philipsovem mnenju naslednja stopnička do popolne vživitve gledalca. Povrhu snujejo podoben sistem za nas, igrarje. Pod imenom ambX se zaenkrat skriva 2.1-skupek računalniških zvočnikov, katerih sateliti so opremljeni z enakimi svetlobnimi ambientalnimi diodami kot njihovi teveji. Med nažiganjem špilov oddajajo svetlobo skladno z dogajanjem na zaslonu, pri eksplozijah denimo utripajo oranžno in rdeče. A to je le začetek, saj ambiciozni Philipsovci načrtujejo tresočo zapestnico in namizne ventilatorje, ki bodo igralca še bolj potopili v dogajanje. K sodelovanju so privabili nekaj založnikov, tako da par naslovov že podpira tehnologijo, med njimi novi Broken Sword, Defcon in Toca 3. Pričakovano so veliko prostora porabili oglaševalci naslednjegeneracijskih ploščkov, ki se kar nočejo prijeti. Pripadniki obeh taborov, HD DVDja in bluraya, so največ časa posvetili medsebojnemu zbadanju, ruljo pa so bolj zanimale inovativne rešitve. Recimo LGjev dvoformatni predvajalnik super multi blue BH100, ki malica obe vrsti okroglin. Naprava bo menda naprodaj spomladi s cenovno nalepko krepkega jurja dolarjev.
Kake posebno nove železnine drugače ni bilo. ATI je na šov pritrogal cela dva komada R600, dočim Nvidia malce počiva na lovorikah. Zganil se je edinole Intel, ki je predstavil nekaj novih štirijedrnih procesorjev ter matično ploščo z dvema podnožjema, s čemer so vrnili udarec AMDjevemu quad FXu.

Razbita zaščita naslednjegeneracijskih okroglin



Ni trajalo dolgo. Tako kot je njega dni nek najstnik razbil upe DVD-foruma z orodjem DeCSS, je uporabnik Muslix64 skozi vsakemu ljubitelju videa znane forume doom9.org v obtok spustil apletek za ripanje HD DVDjev in blu-rayev. Preprost javanski programček BackupHDDVD je zmožen zaobiti varnostno tehnologijo AACS in z okrogline prekopirati filete z videozvočnim zapisom. Obstaja le ena zanka: kriptografski ključ ki omogoča nečedno dejanje, si morate pridobiti sami, kar ni najbolj preprosto. A kakorkoli obrneš, varnostni sistem novih podatkovnih nosilcev so onesposobili, še preden so ti postali razširjeni. Neprebojna zaščita ne obstaja.

Napajanje prenosnikov po Samsungovo

Gorivne celice so za prenosniško industrijo tisto, kar so za avtomobilsko hibridni pogoni: nenehno poveličevana, a nikoli udejanjena rešitev vseh problemov. Kolikokrat smo že prebrali, da so celice tik pred vrati in da je klasičnim baterijam odklenkalo, nakar se je iz obljub materializiral velik, prazen nič. A to še ne pomeni, da je ideja opuščena, saj veliki azijski igralci pridno eksperimentirajo s svojo različico tehnologije. Med njimi Samsung, ki je nedavno ponosno objavil rezultate sistema DMFC (Direct Methanol Fuel Cell). Zaenkrat še dokaj zajetna črna opeka je prenosnik sposobna poganjati ves mesec, pri čemer je opazno tišja od konkurenčnih poskusov. Kdaj bo zadevščina na voljo, raziskovalci ne navajajo. Itak.

Microsoft tala ferrarije

Več piscev blogov, katerih spletni umotvori imajo velik obisk in so prejšnje leto obilno pisali o Visti, je dobilo zanimivo božično darilo. Od Microsofta so prejeli pošiljko, v kateri jih je čakal dokaj močan acerjev notesnik ferrari 1000 s prednaloženo Windows Visto Ultimate. A tu se hec šele začne, saj je domala vsak zraven dobil drugačno obrazložitev. Nekateri so še pred prejemom pošiljke fasali pošto od Edelmana (firma za stike z javnostjo, ki ima čez prodajo Viste eskimom), v kateri je bil paket označen za 'darilo'. Druge je kontaktiral kar MSjev PR-oddelek in razložil, da gre za testne primerke. Spet tretje so za hrbtom nagovorile čisto šeste osebe, če bi gospodje nemara želeli kako testno mašino.
Nemudoma se je po spletu dvignil val ogorčenja, češ da je to poskus podkupovanja, toda na koncu se je izkazalo, da gre za smelo idejo, če bi se jo kajpak komu dalo korektno izpeljati. Dejstvo je namreč, da je blogosfera postala močno informacijsko okolje in Microsoft je v kampanji povsem pravilno ni hotel zanemariti. Škoda le, da je pri tem pozabil na nedvoumnost in transparentnost – odliki, ki ju blogerji častijo po božje, ker so življenjsko odvisni od imidža lastne kredibilnosti. Ker se je Mali mehki izvedbe lotil po črnogorsko, je med ljudi zasejal dvom in kojci dobil na grbo kup obtožb, ker ni bilo jasno, kakšen namen je razpošiljanje laptopov imelo. Naposled se je oglasil z uradnim sporočilom, da gre za testne strojčke, s katerimi lahko prejemniki počno, kar jih je volja. Nekateri so navodilo upoštevali in jih prodali na Ebayju, denarce pa podarili organizacijam, ki Microsoftu rade mešajo štrene, denimo Electronic Frontier Foundationu. Edino vprašanje je zdaj: kje je naš, aufbiks, mi smo tudi pisali o Visti!?



Vse leto ustvarjalci farbovitega magazina premišljeno ocenjujemo, pazljivo tehtamo številke, razglabljamo, kam se bo koncem leta zaradi določene cifre ta in ta igra uvrstila. Sneti s sotrpini tradicionalno udejanji krono našega truda – članek o naj igrah preteklega leta.

Takojci se nad igrarskim 2006 ne kanim usajati. Če nagnem glavo, zamižim na en uč in se vzdržim poglobljenega pregleda, smo lani dobili kar nekaj zapomnljivih izdelkov. Vsekakor dovolj, da je sanjski svet vnovič prevladal nad realnim. Kitarski heroj je nadomestil karaoke kot najbolj priljubljen izgovor za izživljanje fantazij o odrski slavi, Twilight Princess je dokazala moč starih serij, Shadow of the Colossus je bil umetniško delo v gibanju, Company of Heroes pa se je izkazal za novi višek akcijskih strategij. Področju športščin je dogajalo kot že dolgo ne in niti neodvisna produkcija ni ostala prazna, saj je Introversionov Defcon sesul marsikak visokoprodukcijski izdelek. Ob dodatnem košku neizrednih, a zelo v redu iger so dnevi in noči minevali hitro ter zajebani vsakdanjik je izgubil dobršen del ostrine. Fasali smo tudi novo sobno konzolo, Nintendov wii, ki je dejansko nekaj posebnega. Njen osrednji namen ni darovanje na HD-oltarju, temveč želja, da bi špile z relativno poceni hardverom ter intuitivnim načinom nadzora približala rulji, ki je doslej niso privlačili. Naši wiijevski večeri, tako v krogu izvežbanega JCTja kot z igričarskimi neznalci zunaj njega, potrjujejo, da je Nintendu uspelo na vsej črti. Še reden pritok kakovostnih naslovov zagotovijo in so na konju.

A hkrati nad 2006 ni za biti pretirano navdušen. Vklop kritiško-znalskega dela možganov pokaže sliko cesarjevih novih oblačil, kjer redki opazijo, da je vladar napol nag, še redkejši pa si to upajo zatuliti. Mi si. Čeprav smo ob trinajsterici neumazanih, ki jo priobčujemo malček naprej, uživali in se je v vsaki zvrsti nabralo nekaj odličnic, ni moč prezreti dejstva, da se nadaljujejo stari trendi. Za podalpske razmere najbolj zaskrbljujoč je pomik od PCja proti konzolam. Za vse, ki ostajate samo ob računalniku, je moralo biti to obdobje frustracije, saj je količina špilov zanj močno upadla. Igrali ste, vendar izbira velikih komercialnih naslovov še zdaleč ni bila taka kot pred leti, zato se je bilo treba zatekati k nekdanjim prilogam h glavni jedi – internetnim igricam tipa Line Rider, modom, navdušenskim projektom. Za 2007 je sicer napovedana kopica dolgo razvijanih naslovov za PC, od Spore prek Crysis do Tiberium Wars. Toda ali se nismo enako pridušali že lani?

Hkrati se je zmanjšala kvaliteta špilov za računala, med katerimi je oceno devetdeset ali več dobil le Company of Heroes. Glavni krivec za njen upad je bila brezbrižnost izdajateljev do spoliranosti izdanega, saj takih težav, kot smo jih s tem imeli lani, ne pomnimo. Koloradska zalega je zaznamovala številne igre: Medieval 2, Gothic 3, Splinter Cell: Double Agent, Dark Messiah, Pro Evo 6, Mark of Chaos … Za namenček imune niso bile niti konzole. Takisto je zaskrbljujoče, da na abakih z najsodobnejšimi grafikuljami ni bilo moč vsaj enako hitro in lepo poganjati številnih špilov, ki so jih vzporedno pisali za PC in xbox 360. Up so bili dvojedrni procesorji, vendar jih je zapregla le peščica iger, in še ta večinoma s popravki za nazaj.

Pecejaški hroščavosti in tehnološki nedodelanosti so se pridružila globalna, povsod prisotna nagnjenja: vse več licenčnega ščiša, rutinsko klamfanje še bolj rutinskih nadaljevanj, prestavljanje. Premalo smo se smejali in se bali; količina tako resnih kot arkadnih simulacij bojnih strojev, visokoproračunskih avantur ter poteznih strategij se je zdruznila na minimum; zgodbe in liki so imeli toliko odraslosti, naprednosti & subtilnosti kot obleke pevke Cher. Zato ljubitelji raznolikosti, napredka in zdravega igrotkiva ojeklenimo srca, pozabimo na primerjave s štartom tisočletja, vknjižimo 2006 kot leto običajnosti in se zazrimo v 2007. Kaj nam drugega ostane, ujetnikom navideznih temnic?

NOVIČARSKI CVETOBER

Januar

- Microsoft najavi pogon HD DVD za xbox 360. Ta proti koncu leta prispe, a v majhnih količinah. Drobčkana je tudi zaloga ustreznih filmov, saj Evropejci spet oponašamo cipo razvitejših.
- MSjevci trdijo, da bodo xbox 1 podpirali še zelo dolgo. Aha.
- Nintendo vehementno zanika, da bi delal na novem DSu, zvanem DS lite <play lažeškradešbolheješ. mp3>.
- Izide jubilejni, sto petdeseti Joker. Igra leta 2006 postane World of Warcraft. Imamo pogled v življenja avtorjev, kamasutro, reperski opis, resnicoljubno štorijo in ekskluzivni rivju GTA4. Vsaj nekaj od tega ni res.

Februar

- Že za lani so napovedani izidi STALKERja, UT2007, Spore, Mass Effect, Quake Wars, MoH: Airborne, Age of Conan, Supreme Commander, Battle of Britain, Starcraft: Ghost in Oken Vista. Režimo se med grenkimi solzami, ki tečejo čez raztrgane anuse.
- V odmev Microsoftu proizvajalci za obdobje med pomladjo in poletjem obljubijo mnoštvo sukalnikov HD DVD ter blu-ray. Še vedno jih čakamo, količkaj pametne filme pa tudi.
- Propade firma Gizmondo, proizvajalka istoimenske ročne drkalice. Takoj naslednji mesec njen diretore, Stefan Eriksson, raztolče milijon dolarjev vreden ferrari. Bankrot je tedaj menda dokončen.
- Naslovnica z Jessico Albo se koncem leta izkaže za najbolj priljubljeno. Bržda je taka naravnanost rulje razlog, da PC Format sploh proda kak izvod, hi hi hi.
- Sony povedši, da playstation 3 gotovo ne bo zamudil pomladnega marša na police <play javushdeee.mp3>.

Marec

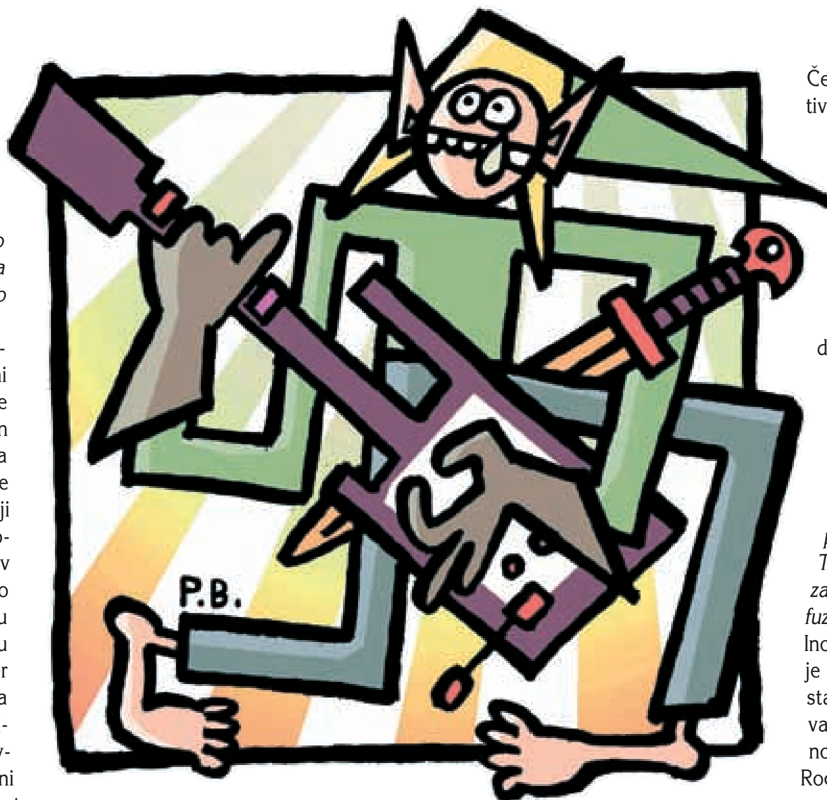
- Sony povedši, da playstationa 3 gotovo ne bo pred novembrom <play

Guitar Hero

Joker 157 in dvojka v Joker 161, brez ocen - Red Octane in Activision za playstation 2

"Udejajanje fantazij je tisto, kar računalniške in video igre dela tako prepričljive. Guitar Hero pa je ena njihovih najbolj silovitih, kristalno čistih predstavnic."

Dokaz za to, kako brutalno zabavna sta Guitar Hera, kjer po plastični kitarici godeš rokerske komade, je tole: ne samo, da so bili nad njim navdušeni ama vsi, ki smo jim ga pokazali, dobršen del njih si ga je letel kupit. Če je to takoj naslednji dan – s playstationom 2 vred – storil Aggressor, pecejaški fan tankcev in ruskih poteznih strategij, bo nekaj na tem. Občutek pri šopanju je izjemen in čeprav je reč v bistvu izpeljanka bemanijev, jo vzdušje ter mojstrsko poustvarjanje strunjenja povzdigneta na igrarski Olimp. Mimogrede, največji slovenski trgovec z zabavno elektroniko nam ni verjel, ko smo ga prepričevali, naj stvar nabavi. Sto komadov je zanje preveč, čeprav bi si jih lahko razdelili s Hrvati! Sto, razumete? Kakšna vaška patetika, kakšna škoda za vas, ki Guitar Hera ne boste izkusili. Ali pač, če zavijete v igrarski butik Mantis ...



Zelda: Twilight Princess

Joker 162, 94 - Nintendo za wii in gamecube

"Tako domišljenih in domišljijskih ugank, raznolikih stopenj, razgibane mehanike, izpiljenega tempa ter združevanja številnih elementov v navdušujočo celoto ne srečamo malodane nikjer."

Sem ter tja Princesa somraka lovi sapo in kamen tradicije jo včasih teži bolj, kot je dobro. A vendar je to najbolje oblikovana klasična igra lanskega leta, ki na oči odpirajoč način združuje številne žanre in te dela ponižnega z izrednimi ugankami, prečiščeno mehaniko, dodelano podobo. Kdo potrebuje next-gen hardver?

Shadow of the Colossus

Joker 151, 93 - Sony za playstation 2

"... smisel leži v potopitvi v okolico, v nadomeščanju resničnosti z boleče estetsko deželo. Fumito Ueda je Wagner igrarstva, medtem ko Shadow of the Colossus deluje kot izsek iz Nibelunškega prstana."

Ko teče debata o tem, ali igre so umetniška dela, lahko zagovarjalci teze uporabijo malo boljših argumentov, kot je SotC. Čeprav ji relativna kratkost ter število sličic na sekundo nista v prid, ti bitka dečka in niza šefovskih kolosov v objemu simbolizma ter nadmočno orkestriranih spopadov seže do srca, otopelega v plimi trapastih streljank. Edinstveno, fantazijsko, pretresljivo, z inštrumentalnim soundtrackom leta.

Company of Heroes

Joker 159, 90 - THQ za PC

"CoH ni lahkotna igra, saj zahteva noro koncentracijo in nehumano večopravilnost. Če bi porihtali še to, bi imeli mejnik v zgodovini iger – tako pa smo dobili 'samo' vrhunec akcijskih strategij."

In poleg vsega zahteva tudi potrpežljivost. Nagrada ne izostane: CoH je ena tistih iger, katerih globino odkrivaš še mesece. Ko ti klikotanje postane rutina, se namreč odpre množica strateških pristopov, ki si jih le slutil, ker si si dajal opravka z rehabilitacijo zapestja. Za strategijo bi boljši kompliment težko našli. Špil leta na računalih, le spletno podporo naj bolje porihtajo.

Gears of War

Joker 161, 90 - MS za xbox 360

"... ko Kobiličar razpade v pršu faširanega mesa, si ne moreš kaj, da ne bi prdeč na kavču bestialno tulil in od babe zahteval, naj ti ga med kuhanjem svežega prebranca nemudoma ekspertno potegne."

Če je Shadow of the Colossus ultimativni sen igrarskega ema, so Gears of War diametralno nasprotje: glasna, okrutna ZF-streljačina nezemeljskih pošastkov, kjer je kri razlog za navdušenje, ne žalost. Šefovje je kilavo in zgodba nikakršna, toda adrenalin kroži po žilah kot redkokje, mehanika, ki poudarja nažiganje iz zaslona, pa je dodelana.

Table Tennis

Joker 155, 90 - Rockstar za xbox 360

"Bolj kot igraš, bolj dojemaš, kako izpiljeni so liki in umetna pamet. Table Tennis jeklenojajčno kaže bojazljivim založnikom pot še kam drugam kot le v fuzbal in košarko."

Inoviranje velja nagraditi in Table Tennis je po dolgem času igra, ki se ne bavi s standardnimi športi. In to kakšna – varljivo enostavna, obdarjena z napredno umetno pametjo, za polovično ceno. Rockstar, udejanjite rokomet!

Test Drive Unlimited

Joker 159, 90 - Atari za xbox 360

"TDU ni le sosledje dirk, temveč alternativen svet, ožarjen s havajskim soncem ter prežet s strastjo do jeklenih konjičev, do njih kupovanja, preizkušanja in mojstrovanja."

Orjaški, do finih podrobnosti izrezbarjeni havajski otok, po katerem se prosto furaš, ni le dom številnih cestnih dirkalnih izzivov. Je oder, kjer s kupovanjem in obvladovanjem elitnih batnih monstrumov na televizorju doživiš tisto, česar v resničnosti nikdar ne boš. Hkrati je TDU prinesel brez šivov povezana enoigralski in večigralski svet. Lojze Selski, pazi se – kmalu na PCju in PS2!

Syphon Filter: Dark Mirror

Joker 157, 90 - Sony za PSP

"Osvežilno je tako izpiljeno, uživantsko ter grafično napredno igro videti na ročni drkalici. Čeprav si Dark Mirror marsikaj sposodi, je zadosti samosvoj, da predstavlja edinstveno izkušnjo."

Ne originalnost, izpiljenost Temno ogledalo proglasi za eno najboljših iger za PSP, ki bi je bili veseli tudi lastniki večjih sistemov. V mešanici streljačine in tiholazščine se vrstijo iskrivosti, od odlične predstavitve prek solidne štorije do gizmov, razgibanosti, presenečenj ter premišljeno razporejenih nadaljevalnih točk. Hočemo še.

---

noshitsherlock.mp3>.
- Atari prizna, da jim gre slabo, in napove odprodajo petih studiev. Od takrat se jim je stanje izboljšalo in z igrami, kot je Test Drive Unlimited, so si povrnili tako EUR kot ugled.
- Frišna živa Lara postane Karima Adebibe, punca konkretnih oblin in očividno arabskega porekla. Bi jo.
- Pride Oblivion.
- Cajtungu priložimo ribo šepetavko in navodila za nje uporabo. Trgovski centri so polni ljudi, ki imajo v roki papirnato ribo in jo poslušajo. Če komu ni jasno: to je bil prvoaprilski hec.
- Valve najavi, da bo Half-Life žajfnica. Aftermath preimenujejo v Episode 1 in povedo, da že mesece garajo na E2.
- Pod rušo gre velik strežnik za Mulo, razorback2. Prodaja zgoščenk Damjana Murka in švedskih midget pornjakov zraste za tri komade.

April
- Prvega aprila splovimo ničto številko Leder Šerifa, čemur rožnato primerno ozaljšamo naše spletišče.
- Marčevsko ribo aprila pospremimo z zakamufliranimi izmišljenimi novičkami. Nekatere so očitne, za druge nas folk še lep čas bara, ako so resnične ali ne <play vaderjevsmeh.mp3>. Naše domislice so bile: iglasses, Singstar Balkan, The Sims: Serial Killer, Harry Potter: Voldemort in napredni scalniki.
- Nintendo preimenuje konzolo revolution v wii. Wii? Wii!? Internet doživi infarkt v obliki forumskih sporočil, a koncem leta vsi veselo zawiijajo v trgovine in jih ime nič ne moti. To dokazuje, da bi lahko napravo poimenovali popocatepetl in bi se sčasoma prijelo, če bi le imela brezžičen igrator.
- Intel pokaže obrise procesorjev na osmi arhitekturi x86, core 2 imenovani. Mmm.
- Šigeru Mijamotu francoska vlada podeli viteški red umetnosti in literature. Tres bien.

Maj
- Pride in gre zadnji E3 v bleščavi obli-

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Joker 153, 89 - Take2 za PC in xbox 360

"... boj je bil deležen korenite prenove in med enoigralskimi frpjkami Oblivionu po tej plati ni para. Ponosni lastniki hitrih graf pa se lahko pripravijo na izredno vizualno izkušnjo."

Velikost ter zapletenost znata biti prekletstvi in Oblivion je na nekaj področjih preglomazen za lastno dobro. Istočasno je glede na Morrowind manjši korak naprej kot nekdaj dotični, ta način frpjašenja pa mnogim ni pisan na kožo. Toda svoboda pristopov in raziskovanja, izvirni kvesti, neigralčevi liki z lastnimi življenji, zanimivo bojevanje in še marsikaj iz Obliviona naredijo fantazijsko izkušnjo, ki se lahko v puščavniški obliki meri s stalnimi svetovi nalinijskih frpjev.



Galactic Civilizations 2: Dread Lords

Joker 153, 89 - Paradox Interactive za PC

"Z vrhunsko umetno pametjo, urejevalnikom plovil in izvirnostjo si je igra prislužila mesto na tronu zraven Civilizacije 4 ter Master of Orionu končno omogočila častni odhod."

Glede na kvalitete GC2 je šlo pričakovati, da se bo tako po slovesu kot prodajni uspešnosti vsaj približala Meierjevemu otročičku. Žal se je znova pokazalo, da denarnice odjemalcev niso nujno sinhronizirane z razumnim delom sive mase. Vendar peščica, ki je GCju dala priložnost, špila ne bo pozabila. Zlasti vsled umetne pameti, ki je kot ena redkih sposobna pričarati občutek merjenja z živim nasprotnikom.

Canis Canem Edit

Joker 160, 88 - Rockstar za playstation 2

"Canis Canem Edit pove, da živimo v sodobni džungli in da ostajamo živali, česar ne morejo prekriti ne izobrazba, ne velike zgradbe, ne elektronska zabava. Še zlasti ne slednja."

Kdo drug naj osveži čefurščine kot izvirni avtorji? Metropolo zamenja podeželsko mestece, namesto kriminalca pa igramo mulca, ki ga strpajo v apn zasebno šolo. Uveljaviti se moramo v svetu, kjer pes žre psa (to v latinščini pomeni naslov), in se pri tem ne izgubiti na krivih poteh. Plus svoboda početja, izvirne misije, homoerotika, humor in dobra zgodba. Enkrat za spremembo je razvpit špil tudi dober špil.

Wii Sports

Joker 161, brez ocene - Nintendo za wii

"Športanje je resda poenostavljeno, tako igralno kot grafično, vendar to ne pomeni, da je plitko, saj je treba usvojiti nemalo gibalnih fint. Za samotništvo res ni, na žurih pa boste igro redno tlačili v konzolo."

Dolgoletna praksa, da ob nakupu konzole ne dobiš polnega špila, je pri wiiju naposled storila izjemo – in to na izreden način. Zastonjski Wii Sports, v katerem se zvrsti stezosled tenisa, bovlinga, golfa, bejzbola in boksa, najprej poišče srčike prvih štirih športov (boks je ipak nekam naključen in beden posnetek sladke znanosti), nakar jih prek edinstvenega wiijevega kontrolerja servira na huronsko zabaven način. Najboljši način, kako z igrami okužiti v tem pogledu neuko in neizkušeno ruljo!

Defcon

Joker 159, 87 - Introversion za PC

"Defcon je igra, da se reče. In to za petnajst (Steam) do dvajset dolarjev. Klinc gleda uravnoteženost, samo da oglati liki hitijo. Nezadržno. Brezčutno."

Za malikovalca HDR-osvetljevanja je lahko Defcon trenutek streznitve in spoznanja, da za dobro zabavo včasih potrebuješ zgolj posrečeno zasnovo. In da je zabava lahko poceni. Ter da lahko dobro izgleda. Pač malo 'drugače dobro'. Saj še pomnite, da so igre štartale v 2D?

Čiste strelјačine

Gears of War, xbox 360 (J161, 90)
R6: Vegas, PC / 360 (J162, 86)
Chromehounds, xbox 360 (J157, 85)
Call of Duty 3, 360 / PS3 / PS2 / XB (J161, 84)
Prey, PC / 360 (J157, 84)
Razočaranje leta: **Rainbow Six Lockdown**, PC (J152, 30)
Gnoj leta: **WW2 Combat**, PC (J154, 10)

Nesmiselno je še deliti streljanke na prvo- ter tretjeosebne, saj so si pristopi, mehanike in odjemalci postali nadvse podobni. A celo če oboje združimo in dodamo spregledane Chromehounds kot predstavnika simulacij bojnih strojev, ki so bile do pred kratkim ločena kategorija, 2006 s kakovostnimi tovrstnimi izdelki ni bilo bogato. Seznam je samoumeven in razen razvpitih Gearov ne vsebuje mejnikov, zgolj prijetne izdelke, ki bodo utonili v pozabo.

Akcijske pustolovščine

Zelda: Twilight Princess, wii / gamecube (J161, 94)
Shadow of the Colossus, PS2 (J151, 93)
Syphon Filter: Dark Mirror, PSP (J157, 90)
Canis Canem Edit, PS2 (J160, 88)
Devil May Cry 3 Special Edition, PC / PS2 (J156, 88)
Razočaranje leta: **The Godfather**, vse živo (J153, 44)
Gnoj leta: **Bad Day L.A.**, PC / XB (J159, 9)

V tej do obisti naphani kategoriji je lani dosti profitiral tisti, ki čisla mešanje pristopov. Kraljica tovrstnega početja ostaja serija Zelda, Dark Mirror je presenetil s splošno odličnostjo, medtem ko Devil May Cry ne bo izpustil leta na lestvici najboljših. Prostor v analih časa si je kljub za odstotek nižji oceni od Twilight Princess zagotovil Shadow of the Colossus, ki se je najbolj približal pojmu igre kot umetniškega dela.

Strateške igre

Company of Heroes, PC (J159, 90)
Galactic Civilizations 2, PC (J153, 89)
Defcon, PC (J159, 87)
Rise of Legends, PC (J155, 87)
Medieval 2: Total War, PC (J161, 85)
Razočaranje leta: **Caesar IV**, PC (J159, 66)
Gnoj leta: **Rise & Fall**, PC (J156, 53)

Blaznih pretresov tu nismo doživeli. Igre, ki so obljubljale novitete, so bodisi pognile (Faces of War), bile prestavljene (Supreme Commander) ali ne bile huronsko revolucionarne (CoH). Okej, Defcon je pač

ki. Jasno, enkrat ne gremo tja in stvar crkne. Naš prodajalec kebaba nam zdaj futer daje zastonj, samo da bi ga ne nehali obiskovati. Napovejo GTA4, Paris Hilton (spet) izpade debilka, Mijamoto pa igra tenis na wiiju.
- EA pridobi uradno Fifino licenco do leta 2014. Juhej.
- V Ljubljani odprejo digitalni trirazsežni ultraučinkovni kino xpand. Tehnologija obeta, a ponudba ni pretresljiva. Položaj je od tedaj docela enak.

Junij
- V Evropi izide DS lite, naslednik fiata multiple ročnih konzol, ki so ga še januarja skrivali kot ime wii. Je kul.
- Uwe Boll izda film-po-igri Bloodrayne in se spre z distributerjem, ker njegovega celuloidnega izločka ni ustrezno zastopal. Aha, se pravi, da ga ni poscal, posral in zažgal?
- Prispe strojni fizikalni pospeševalnik physix. Nismo navdušeni. Bolj fina je možnost poganjanja Oken na macih.

Julij
- Novica leta: 3D Realms ne bodo hiteli z Dukom! Ob cinizmu te izjave si porinemo žogice za golf v očesne dupline.
- Pride Operational Art of War 3! (Pustite starim šesterokotničarjem nekaj veselja.)
- Testiramo naslednika pentiuma, intel core 2 duo. Mlado žrebe dobro teče.

Avgust
- Pripeti se soliden igrarski sejem v Leipzigu, kamor se nas mercedesno odpelje pravljičnih sedmero. Prijetno združimo s koristnim, obiščemo Legoland in bivamo v hotelu nasproti bordela. Iger (in vlačug) je kot peska in upi so veliki, a uresničenih bo malo.
- Izide Prey, zberemo peneze za Guitar Hero. Pred našimi alienskimi zračnimi kitarami in virtualnimi čupami ni več varen nihče.
- Zaključi se afera Vroča kava z modom za San Andreas, ki je leto dni burila duhove okrog primernosti iger za mladež. Take2 jo odnese z opozorilom in spet je mir v deželi krvi.
- Microsoft napove sukalnik muzike z imenom zune. Folk se osira po forumih, toda ime kot ponavadi sede v ušesa.
- Nintendo v Sloveniji dobi novega uradnega distributerja, Bofex. Da je podpora odtlej blazna, reči moremo ne.

Igabiba - Mozilla Firefox

Datoteka Urejanje Pogled Pojdi Zaznamki Orodja Pomoč

http://igabiba.joker.si/



RAČUNALNIŠKE IGRE | IGRE ZA KONZOLE | NAMIZNE IGRE | FILMI | IGRALNI PRIPOMOČKI | ZAPISLJIVI MEDIJI | IGRAČE IN DOBROTE

Pozdravljeni!
Prijavljeni uporabniki e-trgovine so deležni številnih ugodnosti. Prijavite se!

E-KUPON

Za popust pri nakupu vtipkajte tale e-kupon:

EVRO

vrednost 2 €, velja do 4.2.2007

NOVICE

03.01.2007

Gothic 3 podeljen

Tretji Gothic gre k Mateji v Sevnico, ta mesec je pisan na kožo strategom, zlasti...

več >

NAGRADNA IGRA januar 2007



V januarju lahko z nekaj sreče vsakdo zadane igro Anno 1701, če vam le ni težko nekoliko pomučiti možganov.

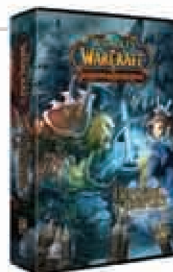
Sodeluj!



SMS KLUB

Igabiba odslej fura tudi SMS klub, kjer tistim, ki so vanj prijavljeni enkrat tedensko pošljemo sporočilo SMS z novostmi, popusti, nagradami. Več si lahko preberete na naši spletni strani, bolj zagnani pa se lahko v klub prijavite tako, da na 6262 pošljete SMS: IGABIBA KLUB

World of Warcraft: Heroes of Azeroth (Trading Card Game)



Začetni paket za igro s kartami World of Warcraft. Rogovi donijo po Azerothu in kličejo zavezništvo k orožju. Horda se pripravlja na konflikt in pred vami ležijo epski boji za prevlado v svetu. Iz množic bodo stopali heroji, pisale se bodo legende.

 Dodaj v košarico

 Dodaj v seznam želja

17,53 €
4.200 SIT



Sid Meier's Railroads!

41,00 €
9.825 SIT 



Anno 1701

31,50 €
7.549 SIT 



Warhammer: Mark of Chaos

22,50 €
5.392 SIT 



Need for Speed: Carbon

38,81 €
9.300 SIT 



Half Life Anthology

18,78 €
4.500 SIT 



Sims 2: Pets

26,29 €
6.300 SIT 

PC

Guild Wars: Nightfall Collector's Edition: 48,82 € / 11.700 SIT
Race: The WTCC Game: 38,81 € / 9.300 SIT
Company of Heroes + Dawn of War: 45,90 € / 11.000 SIT
Fifa 07: 38,81 € / 9.300 SIT
Nhl 07: 39,23 € / 9.400 SIT
Nba Live 07: 38,81 € / 9.300 SIT
Pro Evolution Soccer 6: 37,56 € / 9.000 SIT
Flight Simulator X: 63,00 € / 15.097 SIT
Hitman: Blood Money : 27,00 € / 6.470 SIT



Najbolje prodajani | Najnovejše v trgovini | Napovedi izzidov

01. World of Warcraft Game Card
PC igre > igranje domišljijskih vlog

02. World of Warcraft (pc)
PC igre > igranje domišljijskih vlog

03. Guild Wars Nightfall (pc)
PC igre > igranje domišljijskih vlog

04. Need for Speed Carbon (pc)
PC igre > dirkaške

05. Guild Wars Factions (pc)
PC igre > igranje domišljijskih vlog

06. Guild Wars (pc)
PC igre > igranje domišljijskih vlog

07. Counter Strike Source (pc)
PC igre > strelske

08. WoW Heroes of Azeroth
namizne igre > karte

09. NC Soft 60 day Game time Card
PC igre > igranje domišljijskih vlog

10. The Rise of the Witch-King (pc)
PC igre > strategije

playstation 2

Call of Duty 3
55,00 € / 13.180 SIT
Tony Hawk's Project 8
55,50 € / 13.300 SIT
Smack Down vs. RAW 2007
55,50 € / 13.300 SIT
Sopranos: Road to Respect
48,82 € / 11.700 SIT
Resident Evil 4
30,05 € / 7.200 SIT
Colin McRae Rally 2005
25,04 € / 6.000 SIT

PSP

Medal of Honor: Heroes
55,50 € / 6.000 SIT
Asterix & Obelix XXL2 Mission
41,73 € / 10.000 SIT
Need for Speed Carbon: Own The City
55,50 € / 6.000SIT

O podjetju | O avtorjih



Uporabniki in kupci
Osebne nastavitve
Spremljanje nakupov

Splošne informacije
Postopek nakupa
Varnost nakupa
Reklamacije in vračilo blaga
Kontakt

Splošni pogoji poslovanja
Splošni pogoji
Cene in plačilni pogoji
Pogoji dostave in davki
Varnost podatkov
Avtorska zaščita

razred zase. Po drugi strani smo dobili nekaj veličastno izpiljenih predstavnikov žanra, predvsem pa – kanec presenetljivo – kup dodatkov, med katerimi spet prednjači Relic z Dark Crusade. Zanimivo je, da so na svoj račun naposled prišle tudi konzole, natančneje xbox 360 – The Battle for Middle-earth 2 se je s ploščkom izkazal za povsem igralnega, v cortkani Viva Piñati pa smo dobili kanglico in lopatko, nakar smo se zapodili v peskovnik urejanja rajskega vrtička – v igro po albumu Životinjsko carstvo. Aja, pa Rimljanjenje je bilo kot po nekem zakletem pravilu podn, šmrc.



Dirkačine

Test Drive Unlimited, xbox 360 (J159, 90)
Outrun 2006: Coast to Coast, PC / PS2 / XB (J156, 85)
F1 06, PS2 (J157, 81)
MotoGP '06, xbox 360 (J156, 81)
GTR2, PC (J159, 80)
Razočaranje leta: **Need for Speed Carbon**, vse živo (J160, 61)
Gnoj leta: **Action Girlz Racing**, PC (J154, 19)
Pisana kategorija je tole, kjer se nadaljuje pomik od hardcore volanščin v lahkotnejše dirkanje, vendar čista arkada ne kraljuje. Čeprav sta Outrun in MotoGP lahkotnici, GTR2 ohranja čast tazaresnih šofiralnic, medtem ko F1 in TDU peljeta po (idealni?) črti med skrajnostima. Čeprav je kakovost žanra nižja kot lani, je vsak našel nekaj zase, pa čeprav je to nedomiselno nadaljevanje, kakršen je Carbon. No, dokler bo to ena bolje prodajanih iger tako po svetu kot pri nas, vedrine ne gre pričakovati.

Športne simulacije

Table Tennis, xbox 360 (J150, 90)
NBA 2K7, xbox 360 (J162, 87)
Wii Sports, wii (J161, brez ocene)
Pro Evolution Soccer 6, PC / PS2 (J160, 84)
FIFA 07, PC / PS2 / XB / GC (J159, 83)
Razočaranje leta: **PES6** (J160, 77) + **FIFA 07** (J160, 69) za xbox 360
Gnoj leta: **NBA Live 07**, PC / PS2 / XB (J159, 42)
Lani smo se spraševali, če bo prišel dan, ko Pro Evo ne bo na vrhu te kategorije. No, prispel je, in tudi zato je bilo igrišče razgibano kot že dolgo ne. Dinamični Table Tennis, obdarjen z odlično umetno pametjo, in cortkani Wii Sports sta prinesla prepotrebno svežino; NBA 2K7 je slinabilno poustvaril košarko; medtem ko je FIFA postala mali PES z lastnimi odlikami. NHL 07 za 360ico je prinesel kul inovacijo, shot stick. Razočaranje: obe nogometščini sta v naslednjegeneracijskih izvedenkah dobili rdeč karton – Pro Evo zaradi običajnosti in spet pogumna FIFA vsled nedodelanosti.

Igranje domišljijskih vlog

The Elder Scrolls IV: Oblivion, PC / 360 (J153, 89)
Guild Wars Factions, PC (J156, brez ocene)
Ultima V: Lazarus, PC (J156, brez ocene)
Razočaranje leta: **Gothic 3**, PC (J160, 75) + **Neverwinter Nights 2**, PC (J161, 78) + **Kingdom Hearts 2**, PS2 (J157, 75) + **Titan Quest** (J156, 75)
Gnoj leta: **Lost Magic**, DS (J158, 49)
Pasje leto je bilo vsekakor leto frpjk. Ne po količini, temveč po veličini, saj so prišli kar štirje velikanski pecejaški naslovi. O taki beri smo lahko v letošnjem praščevem dvanajstmesečju le sanjali. Na žalost pa smo bili razočarani, saj Gothic 3, NWN2 in Titan Quest kljub celokupni solidnosti niso izpolnili pričakovanj, za nameček pa sta bili prvi igri ob izidu napհani z mrčesom. Oblivion je bil kul za duha in oko, dočim je izpostavitve in pozdrava vreden Lazarus, zastonjska zanesenjaška predelava Ultime V. Ne le, da dobro poustvari ultimaško vzdušje, marveč je tudi drugače čisto soliden izdelek.

Pustolovščine

Dreamfall: The Longest Journey, PC / XB (J154, 84)
Phoenix Wright: Ace Attorney, DS (J152, 83)
Sam & Max: Culture Shock, PC (J160, brez ocene)
Razočaranje leta: **The Da Vinci Code**, PC (J155, 33)
Gnoj leta: **Agatha Christie 2**, PC (J161, 36)
Sušo in zarjavelost področja pustolovščin začenjamo jemati osebno. Nič čudnega, ko smo bili top šopek prisiljeni doplesti z detektivsko prvoosebnico za DS (ki je za nameček predelava z GBAja) ter epizodično čokoladko. Favorit leta, Dreamfall, je čudovitosti navkljub vseeno preveč palamudil z zanič pretepi in razvlečenimi dvogovori, da bi ga vkovali med Mlečno cesto. Ostali avanturistični primerki so bili sicer z izjemo goraj omenjenih gnojnih ogrcev prebavljivi, a ob pogledu nazaj je slika kilava in nezapomnljiva. Dodatna tragika je, da napovedane dogodivščine ne kažejo ambicij po lečenju zdajšnjega mrtvila.

Platformščine

New Super Mario Bros., DS (J155, 87)
Daxter, PSP (J154, 85)
Ultimate Ghosts'n'Goblins, PSP (J159, 82)
Razočaranje leta: **Yoshi's Island**, DS (J162, 79)
Gnoj leta: ga ni, ker jih je itak premalo
Ko za poskakovalno ekselenco ne zadostujejo niti New Super Mario Bros. kot obnova ene najboljših iger vseh časov, niti Ultimate Ghosts n' Goblins kot na podoben način oživljena konkurentka, vse skupaj pa se odvija le na dlančnih drkalih, veš, da je žanr v precejšnjih težavah. O izdelku kalibra Psychonauts smo zgolj sanjali.

Pretepačine

Tekken: Dark Resurrection, PSP (J158, 90)
Fight Night Round 3, 360 / PS2 / XB (J153, 86)
Dead or Alive 4, xbox 360 (J151, 84)
Razočaranje leta: **Mortal Kombat Armageddon**, PS2 / XB (J160, 60)
Gnoj leta: **3D Judo Fighting**, PC (J158, 45)
Za nami je še eno nemarkantno leto, kar se virtualnega udrihanja tiče. FNR3 je evolviral zamahovanje z gobicama, DOA4 je bil standardno jozelj-mahedrajoč in grafično ubijalski, Tekken: DR pa je dokazal, da je ročna konzolica sposobna poganjati velike igre. In to je bilo vse. Znabiti, da tudi to leto ne bo dosti drugačno, saj razen Virtua Fighterja 5 na radarju ni niti velikih, kaj šele prelomnih naslovov. Čas je za zlomljene ude in pojemajočo energijo vsled krvavitev!

Poslovne simulacije

Football Manager 2007, PC (160, 87)
Porn Manager, java (J158, 83)
City Life, PC (J156, 80)
Razočaranje leta: **Sid Meier's Railroads**, PC (J160, 69)
Gnoj leta: **Beer Tycoon**, PC (J162, 11)
V tej samozadostni zvrsti se je čas ustavil, saj založniki menijo, da so njihove stranke igralci brez fantazije, ki se na smrt bojijo sprememb. Nalašč smo vanjo zato malo za lase privlekli Porn Managerja – a kaj nam je drugega ostalo? Pogled v Yohanovo garderobo bi jim predvidevanja sicer potrdil, a voz zlatih palic se bo moral premakniti, sicer bo šla ta kategorija na boben.

September
- Britanska akademija za film in televizijo podeli nagrade. Igra leta postane GRAW za xbox 360, naj strategija Rise & Fall, najboljši multiplayer pa ima po njihovo D&D Stormreach. Lepo, da skrbijo za popularnost iger, a naj si raje dobodijo ljudi, ki ločijo džojstik od čevapčiča.
- Sony oznani, da bo playstation 3 v Evropi zamudil do marca 2007 <play wearenotgonnatakeit.mp3>.
- Izide Company of Heroes, edina igra za PC, ki je lani dobila oceno 90 +.

Oktober
- Capcom zapre studio Clover, kjer so izdelali Viewtiful Joe 1 in 2, Okami ter God Hand. Žalosten je to mesec za one, ki čislajo kakovostne, izvirne špile. Electronic Arts pa ukine švedski DICE, od koder izvira serija Battlefield.
- V Slovenijo uleti nova generacija Legovih mindstormov, trendovsko imenovanih NXT. Robolucija!

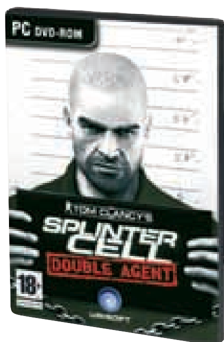
November
- Sony na Japonskem (11.) in v Ameriki (17.) lansira playstation 3. Zaznamujejo ga grozno pomanjkanje konzol, neimpresiven nabor iger in preprodaja čez Ebay.
- Jokerju priložimo 2 GB težak preizkusni klient za Guild Wars Factions in v družbi še devetih evropskih medijev kodo za mini prijateljčka v tej nalinijski frpjki.
- V Monzi se zgodi profesionalna igrarska prireditev World Cyber Games 2006, ki jo zamudimo. Bedni smo.
- ESA obelodani novi fris E3ja. Ta naj bi se odvil julija 2007 v Santa Monici, imenoval se bo E3 Media and Business Summit in bo prirejen v hotelu ter velikem hangarju. Najbrž ne gremo.
- Izideta štirijedrna inačica procesorja core 2 duo in geforce 8800, prihodnost grafikulj, v vrednosti starejšega avtomobila.

December
- Zbirateljska verzija Jokerja s porničem.
- Pridejo wii, Wii Sports, Zelda: Twilight Princess, Guitar Hero 2, dnevokaz 2007 in konec druge runde Bara. To je vse, kar smo potrebovali <play silverstrskipoljub.mp3>!



PSP igra
MediEvil Platinum

20,82 € 4.989 SIT



PC igra
Splinter Cell: Double Agent

41,69 € 9.991 SIT





Gamerska tipkovnica
Speedlink Razer Tarantula
Prva tipkovnica razvita iz strani gamerjev za gamerje. "Antighosting" funkcija za neomejeno število istočasno pritisnjenih tipk. 10 programsko nastavljivih tipk. Izhod za slušalke in vhod za mikrofon. Slovenski nabor znakov.

116,80 € 27.990 SIT



PSP igra
F1 Grand Prix Platinum

20,82 € 4.989 SIT



PC igra
Guild Wars:
Nightfall (Pre-Release)

33,34 € 7.990 SIT





Računalniški volan
Logitech Formula Force EX
USB volan s pedali na ločeni enoti. Force Feedback. Velik kot obračanja volana. 12 nastavljivih gumbov in iskalo v 8 smereh. Trpežno izdelan!

79,24 € 18.989 SIT

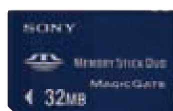




Prenosna igralna konzola
Sony PSP Value Pack
11 cm LCD zaslon, vgrajeni stereo zvočniki. Predvaja MP3/ATRAC3 plus/UMD/MPEG4 formate. Wi-Fi 802.11b, IR povezava.
Priložene 1 GB in 32 MB Memory Stick Pro Duo pomnilniške kartice.

250,38 € 60.001 SIT

32 MB



1 GB



BIG BANG

VEDNO NEKAJ NOVEGA

WWW.BIGBANG.SI

Bofex d.o.o. - skupina Merkur, Ljubljana. Ponudba velja od 15. 01. 2007 do prodaje zalog. Vse cene so v € in vsebujejo DDV. Tiskarske napake niso izključene. Cene v SIT so preračunane po tečaju zamenjave 1€ = 239,64 SIT.

načrt za um

Nekega deževnega popoldneva Retro pase možgane na travnatih planjavah umetne inteligence. Na zasanjani poti do robotov jutranje zore zaide v goščavo težkih vprašanj, inovativnih idej in krdela igrarjev ter se na koncu ekstrapolira v tehnološko singularnost.

Najprej je bil nič. Veliki pok je štartal vesolje in lego delci so se razleteli na vse strani. Parjenja škratov elektronov s težaškimi kvarki so ustvarila ducate atomov, ki so se nato ležerno oblikovali v zvezde in galaksije. Če bi čas od velikega poka do danes strnili v en dan, se šestnajst ur ne bi zgodilo za nas nič posebnega. Torej do štirih popoldne, ko se ustvari Sonce, čez pol ure Zemlja in z zamudo desetih minut Luna. Po dobri uri ohlajevanja v novi atmosferi tretjega planeta osončja zadiha prvo življenje. Ura je 18:00 in tri četrtine zgodovine univerze so za nami. Tudi prvi enoceličarji niso kaj prida naklonjeni hitremu napredku in brcajo po prajuhi skoraj do enajstih zvečer. Nakar se par pametnjakovičev združi, saj z eno samo celico komaj izvajajo 'IF hungry THEN eat()'. Novonastali večceličarji s povečevanjem gradnikov eksponentno dvigajo svoje zmogljivosti in s specializacijo v nevrone procesiranje okolice dvignejo v višave. V zadnji uri do današnjika boj za obstanek narekuje hitrostno prilagajanje spremenljivim ekosistemom. Ob 23:41 do svojih petnajstih minut slave pridejo dinozavri, ki jih pet minut do polnoči najverjetneje zradira komet. Madafakerji postanejo sesalci, ki do preloma dneva v možgane uspejo stlačiti do sto milijard nevronov. Čas ljudi v dnevniku zgodovine predstavlja pičle štiri sekunde, v katerih smo Zemljo iz zelenih planjav preoblikovali v betonska prostranja.


Mož na sliki je Claude Shannon. Svojo elektronsko miš, imenovano Dobnikar, ee, Tezej, uči, kako uiti iz labirinta.

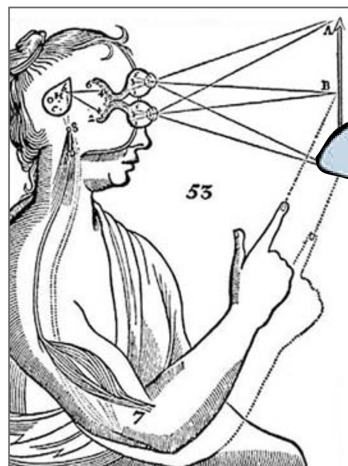
Vsaka svetovna pogruntavščina je pospešila napredek. Ko so je pred sto tisoč leti pojavil homo sapiens, je populacijo izpod nekaj sto jurjev ljudi, ki so se vlekli zadnja dva milijona let, izstrelil v rast, ki je do začetka našega štetja naštancala dobrih dvesto milijonov osebkov. In spet ni to nič v primerjavi z industrijsko revolucijo. Ta je v zadnjih sto petdesetih letih mejo z ene milijarde dvignila čez šest giga ljudi. Opazite vzorec? Kaj pa smo ustvarili v zadnjih petdesetih letih? Ogromno. Konje smo zamenjali z avtomobili, razdalje skrajšali z letali in jih odstranili s telefoni, televizijo ter medmrežjem. Med drugim smo namesto parnega stroja v vsako tovarno zadegali računalnik na sleherno mizo. In če bo katera stvar povzročila naslednjo eksplozijo napredka, bodo to ali nezemljani ali računala. Ker prvih ni od nikoder, stavim na procesorje. Deus ex machina!

Ali androidi sanjajo električne ovce?

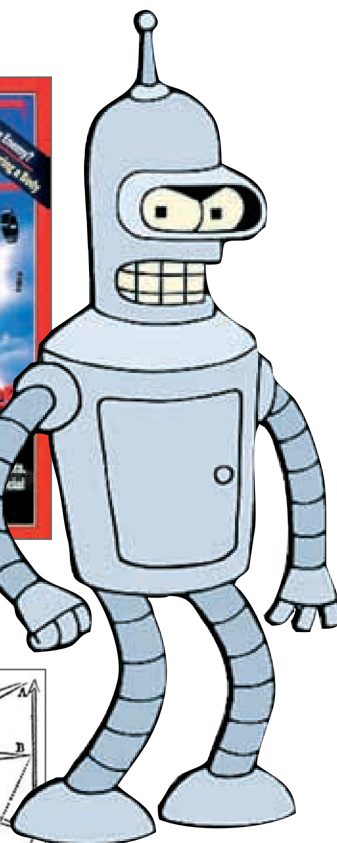
Najprej se je človek vprašal, kako misli. Aristotel je odgovoril z logiko: vsi ljudje so umrljivi – Sokrat je človek – ergo, Sokrat je umrljiv. Čez nekaj časa so ljudje ustvarili stroj, ki je pomagal drugim strojem uničevati druge ljudi. Poimenovali so ga računalnik. Ker je temeljil na logiki in znal Aristotljeve silogizme reševati kot za šalo malo, se je bilo neizogibno vprašati, ali stroj lahko misli. Seveda ne, o ti bogokletnež, na grmado s teboj. Mišljenje je domena neumrljive duše. Bog je dal dušo vsem ljudem, ne pa tudi živalim in stvarem. Zato žival ali stroj ne bosta nikoli mislila. Alana Turinga, očeta modernega računalništva, niso prepričali: "Nisem preveč navdušen nad teološkimi argumenti, karkoli že skušajo povedati. Galileju so oporekali na podlagi besedil iz Biblije. Vrstice 'Sonce se je ustavilo sredi neba in ni hitelo, da bi zašlo, skoraj ves dan.' (Jozue, 10, 13) in 'Zemljo je postavil na njene temelje, da se na veke vekov ne bo majala.' (Psalmi, 104, 5) so bile dovolj, da so zavrnili Kopernikovo teorijo. Z današnjim znanjem so take sodbe brezpredmetne – ko taka spoznanja niso bila splošno razumljena, so imela povsem drugo težo." Z bogokletjem na stran, nov problem nastane, ko razmišljamo o razumu kot fizičnem sistemu. Če so naše misli le posledica fizikalnih zakonov, ki obvladujejo gibanje atomov v možganih, ne ostane veliko prostora za svobodo razmišljanja. Nad tem, ali boš nadaljeval z branjem članka, imaš toliko kontrole, kot je ima kamen, ko se 'odloča', ali naj pade proti središču Zemlje. Rene Descartes je zagovarjal dualizem, da pri ljudeh obstaja še iz narave in zakonov izvzet del, ki ga živali nimajo. Nasprotniki stojijo na bregu materializma in pravijo, da delovanje možganov po pravilih fizike samo po sebi ustvari razum. Svoboda je le predstava o možnostih, ki jih obide proces odločanja. Kot če bi za računalniški program, ki med sto števili išče največjega, rekli, da ima svobodo izbire, saj med delovanjem pregleda vso stoterico. Če števila zamenjaš z možnostmi, kaj boš počel naslednjih deset minut, in je pravilo za izbiro zelo kompleksna funkcija tvoje osebnosti ter predhodnjih dogodkov, potem tvoji možgani zgolj izvajajo program. Resda astronomsko kompleksen program, zapisan v omrežju nevronov, ki se je oblikoval zaradi celotne zgodovine tvojega življenja. A vseeno gre le za algoritem, ki ga izvajata kvantna fizika in kemija v nevronih. Potegniti je mogoče marsikatero vzporednico: če ti odpihnem določen del sive mezge, lahko odstranjujem tvoje umske sposobnosti, kakor lahko ti brišeš programe z računalnikovega trdega diska. Materialisti torej pravijo, da ko bo človek vkup dal tako zapleten sistem, kot so možgani, se bo duša pojavila sama od sebe.

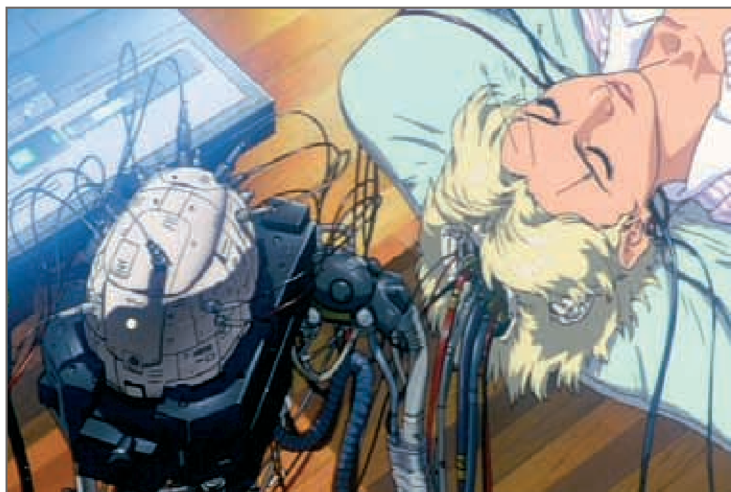


1996 je Time pisal o UI na račun spopada Kasparov : Deep Blue.

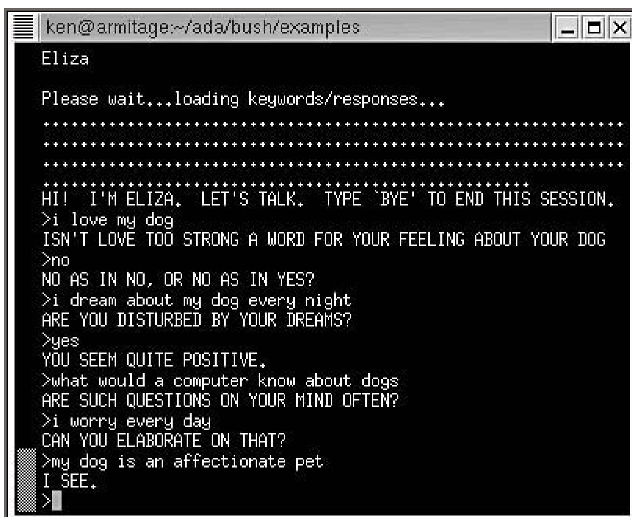


Descartes je verjel, da so možgani povezani z onostranstvom. Drugače je to po sredini razčesnjena Yohanova buča z vertikalno zraslimi očmi.




Ghost in the Shell pokaže svet z računalniško tako nadgrajenimi možgani, da lahko njihovo stanje odčitaš z malce bolj sofisticiranim voltmetrom.

Pravzaprav je debata o duši in inteligenci stvar osebne ločitve, kaj je dovolj napredno obnašanje. V želji po nepristranski oznaki bi lahko rekli, da stroj razmišlja, ko v pogovoru z njim ne moremo več ločiti, ali se pogovarjamo s pravo osebo ali ne. Tak test si je Turing izmislil leta 1950, na samem začetku računalništva in umetne inteligence. Za delni test je dovolj, če bi umetna pamet z vami tipkala po Messengerju, za popolnega pa bi bilo treba



ELIZA, letnik 66, klinični psihiater, skoraj komik. A daleč od Turingovega testa.

vklopiti še video povezavo, da sogovornik dokaže prepoznavanje vizualnih informacij, in po možnosti fizično interakcijo s predmeti. Turing je predvidel, da bo vsaj prvo gotovo izvedljivo do konca prejšnjega stoletja, vendar, kot vemo, je danes pogovarjanje z boti toliko resnično, kot je Pong simulacija namiznega tenisa. Vseeno je preizkušnja zanimiva, saj od vsega začetka umetne inteligence do danes ni zastarela in bo v prihodnosti samo pridobivala na uporabnosti.
Po drugi strani je jasno, da znanstveniki ne stremijo neposredno h kopiranju človeka kot ultimativnega inteligenčnega bitja, temveč raje spoznavajo osnovne gradnike, ki ustvarjajo inteligenco. Prva letala smo dobili takoj, ko sta brata Wright z druščino nehala kopirati ptiče in se raje posvetila aerodinamiki. Turingov test letalstva bi bil zelo smešen: stroji, ki letijo tako podobno golobom, da pretentajo druge golobe. Zatorej se umetna inteligenca raje kot s posnemanjem človeškega načina razmišljanja in obnašanja večidel ukvarja z racionalnostjo – sprejemanjem odločitev, katerih cilj je doseči najboljši rezultat ali, v primeru negotovosti, najboljši pričakovan rezultat. Če ustvarimo program, ki ustreza temu opisu, smo ustvarili umetno inteligenco – avtomatizirali smo proces, ki za določene okoliščine na podlagi pravil poda čim bolj pravilen odgovor.



Za naziv 'artificial intelligence' lahko rečemo ava Johnu McCarthyju. Letos ima 80 let in še brca!

Pamet v roke

Ideja o robotih, ki sanjajo, je še vedno v domeni znanstvene fantastike. A pomembneje je, da je sprožila razmišljanje v tej smeri in na svoji poti postala najprej industrija ter nato znanstvena veda, z mavrico jako uporabnih pogruntavščin.
Prve ponucljive zametke najdemo v zdravstvu, kjer so v sedemdesetih letih prejšnjega stoletja zasnovali program MYCIN za diagnozo infekcije krvi. Iz intervjujev s strokovnjaki so sestavili 450 pravil, na podlagi katerih je sistem podal možnosti za različne vrste bolezni. Kako učinkovito predstaviti znanje in ga pametno uporabiti, je vse do danes eno od ključnih vprašanj. MYCIN je kljub zadovoljivi učinkovitosti s 65 % pravilnih diagnoz v primerjavi z 80 % pri izvedencih naletel na etične in pravne ovire ter ga v praksi niso uporabljali. Kasneje so izločili bazo znanja, tako da jo je bilo moč zamenjati s poljubnimi pravili za raznorazna področja, s čimer so ustvarili prvi trg za umetnointeligenčne aplikacije. Taki svetovalni sistemi so bili večinoma spisani v programskem jeziku lisp in so si v osemdesetih utrli pot v marsikako podjetje, recimo American Express, ki je z njihovo uporabo privarčevalo nezanemarljive količine zelencev, ter ameriško vojno letalstvo, ki je s takistim sistemom zagotavljalo razpoložljivost letal F-16.
Vendar je industrijo čakala streznitev. Po prevelikem napihnjenju zaradi uspešnih primerov in zanič razultatom na račun vseh ostalih je konec osemdesetih napočila zima umetne inteligence ter zamedla večino širokoustnih podjetij. Iz mraza se je dvignila prenovljena, bolj znanstvena veda, razširjena na mnogotera področja. NASA je recimo izkazala zaupanje povsem neodvisnemu agentu za vodenje vesoljskega plovila sto milijonov kilometrov proč od Zemlje. Izdelal je načrt za izvedbo prednastavljenih ciljev, nadzoroval njegovo izvajanje in odkrival, preučeval ter odpravljal napake.



Kategorije robotov segajo od hitro podečih štirikolesnežev prek štirinožnih aibov do človeških robo erectusov raznolikih višin. Zraven se strategi merijo v 2D in 3D simulacijah, kar ni nič drugače, kot da bi pisali UP za igre, kot sta FIFA ter Pro Evo.



Se vidimo novembra 2007, ko velika nagrada DARPE zapelje s pustinje naravnost med nebotičnike urbanega okolja. Noro!

Prav tako ne bo dolgo trajalo, da bodo računalniki postali najboljši vozniki, zlasti na račun vseh cestnih norcev. Začelo se je s kombijem alvinnom, ki je znal okoli 98 % časa sam navigirati po prej prevoženih cestah. Odlični rezultati, glede na to, da je imela njegova nevronska mreža za vhod bednobedno kamero z ločljivostjo 32 x 30 pik. Nadvse zanimivo pa je to področje postalo pred tremi leti. Ameriška obrambna inštitucija za ohranjanje tehnološke superiornosti je podala izziv DARPA Grand Challenge, veliko nagrado za popolnoma samostojno vozilo, ki se bo kot prvo prebilo skozi vnaprej neznano serijo kontrolnih točk, razpostavljenih skozi puščavo. V prvi preizkušnji leta 2004 zmagovalca ni obrodila niti uporaba tehnologije GPS in bolj spodobnih tipal, so pa zato že naslednje leto ciljno črto prečkali kar štirje, prvi med njimi Stanley iz Stanfordske univerze. Za 200 kilometrov proge je porabil slabih sedem ur in za nagrado pobasal dva dolarska milijona. Novembra 2007 se bo začela sveža naloga: v manj kot šestih urah prevoziti sto kilometrov skozi urbano okolico, pri tem upoštevati vse prometne predpise in se brez holivudskih prijemov vključevati v tekoč promet. Tokrat bodo poleg glavne nagrade najboljšim enajstim na vmesnem testu razdelili vsakemu po milijon za razvoj.
Toliko denarja seveda državna inštitucija ne bi dala, če ne bi imela jasnih načrtov za porabo v ta namen hitro napredujoče umetne pameti in robotike. Američani so si namreč zadali cilj, da bodo leta 2015 tretjino njihove terenske vojske sestavljala avtonomna vozila. Kako bodo senzorji znali ločiti talibana





Monolit šahovskega razsvetljenja, Globoka modrina. Zmagal je predvsem z enormnimi računskimi zmogljivosti.

od civilistov, zaenkrat še ni aktualno, vsekakor pa se jim vlaganje splača. Z orodjem DART (Dynamic Analysis and Replaning Tool) za logistično načrtovanje več kot 50.000 sočasnih prevozov vozil, tovora in ljudi med vojno v Perzijskem zalivu so samo s tem projektom več kot poplačali tridesetletno investicijo.

Neogibno rabo pametnih čipov najdemo v robotiki, kjer poleg resnih aplikacij v mikrokirurgiji tu srečamo robotski nogomet. Liga RoboCup poteka že šest let in si je do leta 2050 zadala premagati aktualnega prvaka iz mesa in krvi. Trenutni rezultati so sicer kilavi, saj v humanoidni kategoriji striclji stopicljajo tako nerodno, da si ne predstavljaš, kako bodo nekoč dribljali novega Ronaldinha. Po drugi strani pa se v skupinah, kjer se še ne mučijo posnemati ljudi, bijejo bolj atraktivne bitke med malimi kockami in aibo-psi, ki se kot nori podijo za žogo. Pri njih je poudarek namesto na robotskih izboljšavah na silicijevih možganih, ki morajo koordinirati peterico robotkov in z uporabo strategije ter moštvenega dela premagati nasprotno ekipo. No, vse skupaj bi brez problema nabrcal Hondin ASIMO, trenutno najbolj sposobna imitacija človeka. Ne le, da so robotsko hojo pri njem opravili občutno bolje od fudzbalerskih konkurentov, dobršen del tehnologije se tika prepoznave govora in obrazov, sicer področij z nemalo praktične uporabnosti (ali ne, če si se



V svetu, kjer starec z gore mimogrede ukaže trumi alamutskih ašašinov, naj se z eksplozivom okoli pasu požene direkt v pehoto okupatorja, davkoplačevalci ne bodo dolgo brezčutno podpirali vojne nad terorjem. Če imaš tank, v katerem lahko čreva na plot vrže le pentium 4, take težave seveda odpadejo. Dokler ne bo starec na pomoč poklical Alahovih hekerjev.

ZNANSTVENA FANTASTIKA

Poleg genijev prihodnost, vsaj v domišliji, ustvarjajo tudi avtorji znastvene fantastike. Da v 21. stoletju ne bo šlo brez robotov in pametnih računal, je danes vsem jasno prav zavoljo knjig, stripov in industrije zabave. Čeprav včasih useka orenk mimo vsaj po času dogajanja, če že ne po samem scenariju, ZF marsikdaj zadene v polno. Julesu Vernu se danes ne gre smejati v brk, saj je o podmornicah in poletu na Luno pisal sto let, preden je Armstrong stopil na sivo površje. Ali, kot pravi Arthur C. Clarke: "Katerekoli dovolj napredne tehnologije ni moč ločiti od čarovnije."

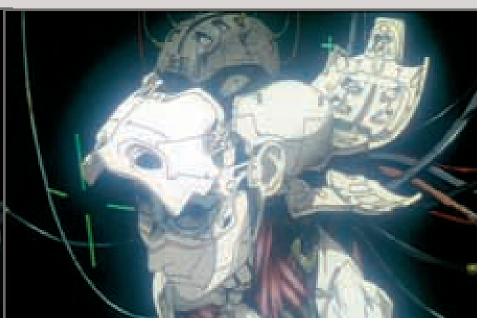
One. V okviru sicer artistično predstavljene odiseje se odvije lep prikaz nevarnosti racionalnosti. Hal oceni, da je najbolje, če usmrti vseh pet članov posadke, saj bi edino tako lahko zagotovil uspešno izpeljano nalogo. Vsekakor je 2001 eno najodličnejših gubanj možganske skorje na podlagi umetne inteligence in človeške odvisnosti od lastnih orodij.

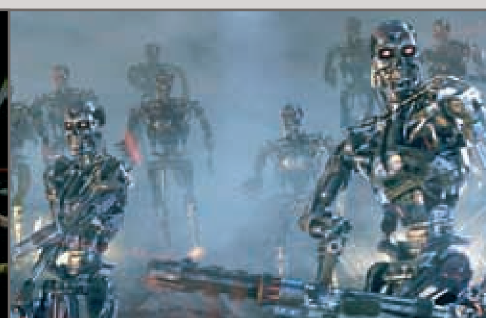
Naslednja um kravžljajoča stvaritev je anime Ghost in the Shell, ki se ukvarja z razlikami med ljudmi in stroji ter mnogimi filozofskimi vprašanji okoli ljudi-kiborgov, ki se s postopnim spreminjajem v neorganske konzerve komaj še kvalificirajo za homo sapiense. Poleg prvovrstnega stila in čustva vzburjujoče glasbene podlage GITS postreže s presenetljivim programom, ki se po raziskovanju medmreže zave

kar človeška telesa. Ta gojijo v ogromnih elektrarnah, kjer so možgansko zaposlena z realistično videoigro The Sims 25, znano kot Matrica. Ostalo je zgodovina, kot pravijo. Vsekakor si Drugo renesanso v celoti oglejte na natlačenki, četudi enajstič.

Preskočimo zaslužkarskega I, Robota in raje omenimo knjige Isaaca Asimova – poleg Jaz, robot še Robote jutranje zore, oba s slavnimi tremi zakoni robotike za preprečevanja poboja ljudi. Potem zaovinkajmo mimo Spielbergove Umetne inteligence, za katerega moraš biti starš, da jo razumeš, in je s stališča umetne pameti problematična, in se ustavimo pri dvojici retro filmov z začetka osemdesetih. Najprej si v kinoteki izposodite Iztrebljevalca (Blade Runner, 1982), posnetega po knjigi Ali androidi san-





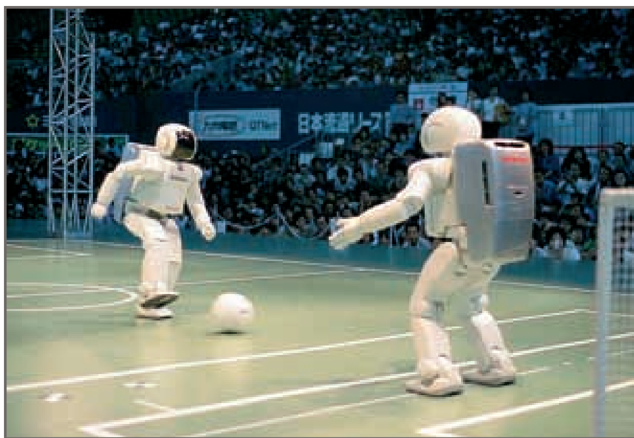


Sir Clarke je vsekakor postavil besedo znanost v sci-fi. Med drugim si je zamislil raketne postaje, ki bi bile vedno na enaki točki nad Zemljo, kar bi izkoriščali za radijske povezave. Tem danes rečemo geostacionarni telekomunikacijski sateliti, ki njemu na čast polzijo po Clarkovi orbiti. Še bolj je znan po knjigi 2001: Vesoljska odiseja, po kateri je z legendarnim režiserjem Stanleyjem Kubrickom leta 1968 posnel kultni film o ljudeh, vesolju ter umetni pameti. Čeravno danes nimamo napol zgrajene vesoljske postaje in baze na Mesecu, se dogajanje odvija v precej dobro predvideni prihodnosti in strogih znanstvenih okovih. Končno film, kjer v vesolju ne dela fijoooouu švinjaaauu, ko mimo kamere leti vesoljsko plovilo! Clarke je ustvaril nepozaben računalnik, zvan HAL 9000, ki ni urnebesna vojnozvezdna robotska kreatura, temveč le silicij z množico rdečih kamer za komunikacijo, razpostavljenih po vesoljski ladji Discovery

lastnega obstoja in s sposobnostjo vdiranja v leta 2029 že močno ožičene možgane pridobi naziv Lutkar. Ogled obvezen. Nato se spoprimite še z drugim delom, Innocence, ki vse skupaj sfilozofira celo izven Snetijevega dojema. Niso špili edini, za katere je nujen walkthrough, heh.

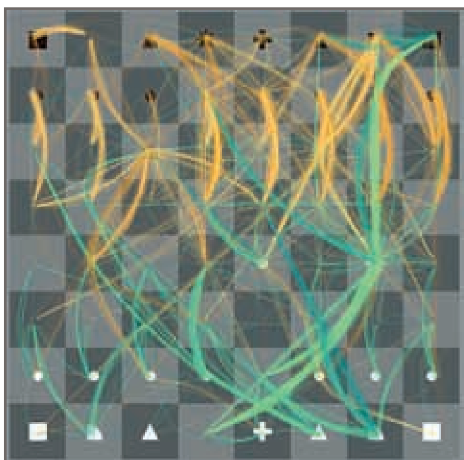
Pesimistom na mlin gre apokaliptičen razplet tehnološke singularnosti v prvi Matrici. Ker že vsi znate dialoge na pamet, bom raje izpostavil spremljevalne animeje Animatrix, od katerih sta futuristično poetična dva – The Second Renaissance Part 1 in 2. Tu nastopi čisto verjeten scenarij prihodnosti, v katerem roboti iz suženjske vloge oblikujejo lasten narod, željan življenja v miru, tako kot druga misleča bitja. Razen ljudi, seveda, ki naciji 01 zavrnejo vstop v Združene narode in začnejo pokol na vsej fronti. Ko začrnimo nebo, da bi jim odvzeli dostop do sončne energije, se stroji prilagodijo in za baterije uporabijo

jajo električne ovce avtorja Philipa K. Dicka, ki ga ima poleg Dvatisočenke večina za najboljši znanstveno-fantastični film. Nakar si za sprostitev oglejte še kalifornijskega guvernerja v klasiki iz leta 1984, Terminatorju. Omemba gre na račun Skyneta, poleg Arnija glavnega zlikovca, ki je vojaški strateški sistem za obrambo Združenih držav, zgrajen iz ogromne nevronske mreže. Ker se uči eksponentno hitro, brž ugotovi, da so njegov največji sovražnik ljudje sami. Ko se ga ti namenijo izključiti, Skynet lansira jedrske konice in tako povzroči svetovno vojno. Od Hitlerja si sposodi koncentracijska taborišča, kjer poslednji ljudje čistijo čreva s plotov. Ravno ti se uprejo in razsujejo Skynet – a glej ga, zlomka, v zadnjem trenutku ta v preteklost pošlje ubijalskega robota terminatorja, da fenta mamo vodje upora. In tako naprej v kroge paradoksov, mi pa s kokicami v naročju gledat drugi in tretji del. Mmm..



O Asimovi inteligenci si poglejte filmček na ploščkih. Koliko nas loči od potiskanja vozička in prinašanja pijače do polne skrbi za naša domovanja ter želodce, morda ve le Honda.

kdaj znašel v pogovoru z avtomatskim odzivnikom, ki je popolnoma nepravilno interpretiral tvoje ukaze). ASIMO si zapomni ljudi, jih ob srečanju pozdravi, zna slediti in hoditi z roko v roki s kako simpatično Japonko. Vse skupaj je pot do vizije robotskih sužn ..., ee, sodelavcev, ki živijo v sožitju z ljudmi. Kdor je gledal Drugo renesanso iz serije Animatrix, ve, o čem govorim. Kdor še ni, naj sledi povezavi v okvirčku o znanstveni fantastiki.



Čeprav o šahu nimate pojma, odsurfajte na *http://turbulence.org/spotlight/thinking* in si oglejte, kako to igro vidi računalnik.

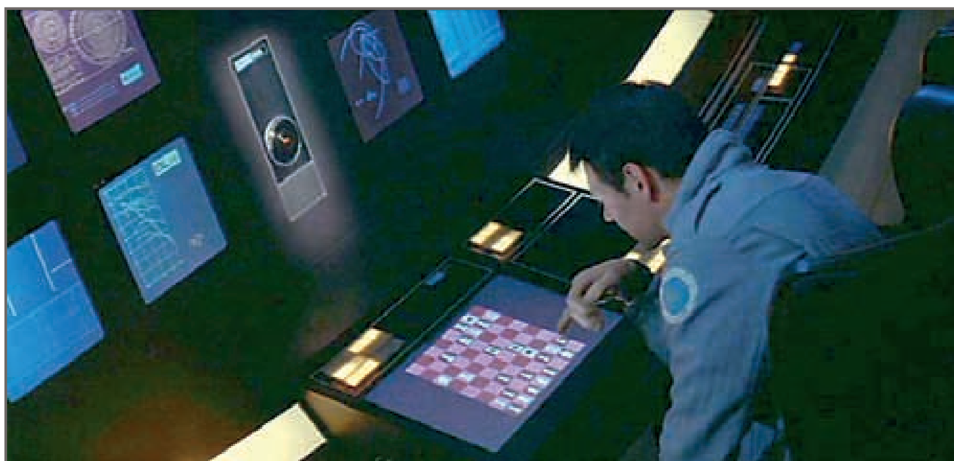
Še nekdo je veliko potegnil od umetne inteligence – zabavna industrija. O robosapienu in aibu ste že slišali in še boste, saj bo robotskih kužatov in vece račk vedno več. Prav tako ni treba izpostavljati šahovskega dvoboja Kasparov proti Deep Blue.

Na vsakoletni konferenci v Darthmoundu, kjer so na prvem srečanju izumili izraz 'artificial intelligence', je lani na slavnostni petdesetletnici Jonathan Shaffer predstavil zanimiv govor o igrah kot odličnem testnem okolju za razvoj umetne pameti. Šahovski programi so bili dolgo časa alfa in omega raziskav in so predstavljali prvi velik prodajni uspeh. Že 1970 so začeli s prvim tekmovanjem v računalniškem šahu. Ogromno časa in denarja so vložili v izdelavo velemojstrskega algoritma, na koncu pa se je izkazalo, da je najbolje uporabiti surovo moč. Trenutno je bolj aktualna starodavna kitajska igra go, pri kateri je mogočih kombinacij zaenkrat preveč za šahovski pristop prečesavanja vseh potez. Igre, kot so dama, backgammon in reversi, so že zdavnaj podlegle in v njih računalniških nasprotnikov nismo več sposobni premagati. Boljši od povprečnega ljuda je takisto program Proverb, saj zmore s 96 % uspešnostjo reševati križanko v New York Timesu. Tretjino gesel najde v podatkovni bazi prejšnjih udejstvovanj, ostale poišče skozi spletne iskalnike.

Dočim so miselne puzle vedno bolj obdelane, so se na tapeti znašle komercialne računalniške igre. To je nov izziv umetne inteligence v praksi in okolje, v katerem se na veliko govori o sistemih za posnemanje človeškega ravnanja. Poglejte Oblivion: koliko hvale je šlo na račun neigralčevih likov – NPCjev, nakar se je izkazalo, da so komaj kaj boljši od prastarega dnevnega cikla v Ultimi 7. Zakaj je obljube tako težko izpolniti? Ob izidu mora igra teči na dve leti starem računalu, ki mu med tekom vzame od 10 do 20 % procesorskega časa. Ostalo gre za videz in fiziko, medtem ko daleč največji delež proračuna odžre stvarjenje modelov in tekstur. Medtem se akademske raziskave po drugi strani ukvarjajo s superračunali in ogromnim časom računanja, kar je nepraktično za uporabo v industriji iger. Shaffer je zaključil, da naj poskrbijo za realistično obnašanje z odzivom v realnem času: "Že danes potrebujemo umetno pamet, ki bo na ravni človeške."



Če še enkrat omenimo dnevni cikel v Ultimi VII, nas bodo bralci nemara linčali. Vendar niti po Oblivionu ne gre zamenjati favorita!



Kubrick si ni mogel pomagati, da ne bi celo z nedolžnim šahovskim prizorom vzbudil debatiranja o globljem pomenu njegovih kadrov. Spopad Poole - hal 9000 je zato več kot šah.

Možgani neigralnega lika

Sanjam, da bi človek postal Stvarnik in ustvaril robota po svoji podobi, torej ne bo treba čakati novih petdeset let. Človeškega obnašanja si želimo v marsikateri igri: ne le pri simulaciji krošnjarjev in prostitutk, temveč še pri silicijevih generalih, bogovih in menedžerjih, ki naj bi na drugi strani strategij počeli isto kot mi. Nemalokrat se zgodi, da nasprotniki goljufajo oziroma imajo premoč, da nas premagajo (dirkači v Podzemni potrebi po hitrosti, višje težavnostne stopnje v Civilizaciji). Včasih imamo opravka z debili (postavljanje cest in železnic v Transport Tycoon), kar ni nujno slabo, če okoli manka IQja zgradiš vso igro (Serious Sam). Hkrati so v gonji za Holivudom razvijalci posegli po predpripravljenih scenarijih dogajanja – skriptah, ki jih liki v igri izvedejo nepogojno, brez trohice procesorskega razmišljanja. Seveda, saj se privid fantazijskega sveta skupaj z grafiko naslednje generacije in vserazdirajočo fiziko ob petih degenskih NPCjih razblini hitreje kot otroška nedolžnost, ko sreča skrivnostnega možiclja s kužki.

Pred letom in pol sem pisanje o poligonskih svetovih



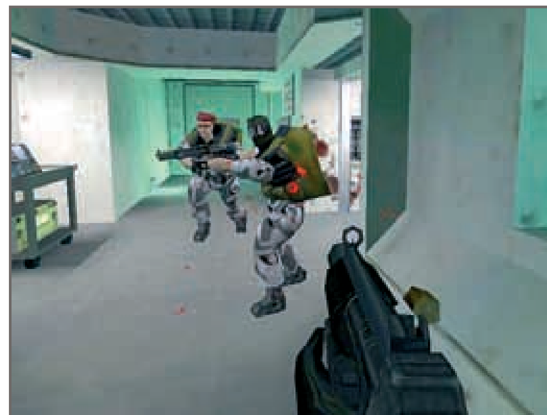
Tole spominja na pitalico, kateri igralni ploščEk pripada kateremu priključku iz ene od naših nagradnih iger. Žal gre le za zanič AI.

zaključil z odstavkom, ki je tako pomemben, da ga bom zapisal še enkrat (z dovoljenjem avtorja, he he): "Skrbi me, da so osebe v modernih frpjkah še vedno na ravni Ultime 7, da ni način igranja marsikatere streljačine nič bolj globok od Napadalcev iz vesolja in da so špili s filmskimi licencami preoblečeni Pitfalli. Vesel pa bodem, ko bom namesto pešnajstih zilijard trikotnikov videl špil, ki bo večino procesorskega časa namesto nečloveško podrobnemu izrisovanju in raznoraznim grafičnim trikom posvetil umetni pameti ter poganjanju življenjskih dogodkov v navideznem okolju. Šele tedaj, ne z nekaj tisoč trikotniki več, bodo poligonski svetovi zares zaživeli." Odtihmal se stanje ni posebej izboljšalo. Smo pa v preteklosti srečali prgišče iger, ki so se trudile slediti temu principu in jih gre posebej izpostaviti. V oddaljenem Jokerju 38 je oceno 87 recimo fasala strategija Close Combat in procent več njeno nadaljevanje, ki je prišlo leto kasneje. Glavno vodilo je bila odsotnost mikroupravljanja, tako da si postal pravi pravcati general in ne kurirček, ki mora vsaki enoti posebej težiti, naj ja ne stoji kot lipov bog, če se prednjo postavi sovražni tank. Da je Command & Conquer dobil višjo oceno, gre na račun vzdušja in predstavitve ter splošne vrednosti, saj je bil Close Combat kljub naprednim prijemom po tej plati kilav. Bližnja bitka je poveljevanje hierarhično razdelila na dve stopnji: na visoki je igralec skupine vojakov nadzoroval s splošnimi ukazi, nakar se je sleherna zapoved pretvorila v ustrezna povelja nizke stopnje, ki so jih vojaki sami izpolnili. Računalo je generiralo še ukaze visoke stopnje za nasprotne ekipe, nizki sloj pa je vse skupaj odrešil ukvarjanja s premikanjem vsakega soldata posebej. Glede na to, da gre za deset let staro inovacijo, je žalostno, da poveljevanje večjim skupinam komaj v zadnjih letih postaja pogostejši način upravljanja digitalnih vojsk.



Seaman, ki ga kar posesaš iz cevi nekega neznanca, je umetnost. Jebomaterska, pa vseeno.

Največji šunder okoli umetne inteligence je gotovo ustvaril Half-Life (J65, 94). Kako tudi ne bi! Kvaka in Poguba pred njim sta uporabljala navale bolj kot ne samomorilskih pošasti, obdarjene z ducatom stavkov if-then. Če ne vidiš igralca, teci proti igralcu. Če ga vidiš, se ustavi in streljaj. Polživljenje je marincem vcepilo v glavo željo po samoohranitvi in napredne taktične manevre. Z različnimi stanji so se nasprotniki odzvali na različne načine. Pred približanjem so ocenili, koliko zdravja ima igralec in koliko oni sami, kateri člani ekipe jim lahko pomagajo in v skladu z vsem določili reakcijo. Če smo sovragu v glavo poslali par krogel in je razpolagal le s par procenti energije, je recimo vstopil v način panike, za katerega je bil predviden cilj iskanja zavetja. To je zopet storil glede na oceno situacije, specifično za stanje umikanja. Celokupno smo bili deležni koordiniranih timskih napadov s pametnimi odločitvami posameznikov. Dobro pomnim, kako sem se skušal odkrižati skupine plačancev s čakanjem v zavetju, iz katerega bi v prejšnjih igrah brez problema pomalical enega monstruma za drugim, ker bi v svojem obnašanju vrste čepotem en za drugim prisopihali pred moj merek. Par sekund sem zaman čakal, nakar se je zaslišal kovinski šklink šklank. Ko sem pogledal na tla in ugledal granato, sem že lahko strgal čreva s stropa.



Pol življenja (svojega tamagočija, se razume) dam za naslednji špil, v katerem se bom na račun IQja sovragov vanj vživel tako kot v Polživljenju.

Od streljanja k simuliranju ljudi: Joker 79 je opisal nesluteno uspešnico The Sims (ocena 84). Tehnično spada v ozek žanr umetnega življenja, v katerem je rala je nespregledljiva.

UMETNA INTELIGENCA TRETJEOSEBNO

Precejšen del članka tvorijo igre, katerih inteligenčni algoritmi kreativno poganjajo igralnost. Na drugi strani pa obstaja prgišče naslovov, kjer silicijasto pametne like srečamo tekom zgodbe.
Warren Spector je poskrbel za prvo prepoznavno umetnopametno nasprotnico (da, celo ženskega glasu), ki krasi tudi naslov tega članka. Govorimo o SHODAN (Sentient Hyper-Optimized Data Access Network) iz fantastične streljačine System Shock – J15, 94. Zgodba se odvije leta 2072, kjer kot nadebudni heker po navodilih povzpetnika Edwarda Diega odstranimo etično zaščito iz Shodanke, sicer

Za zadnji odlični poklon prihodnosti je spet zaslužen Spector. Dvajurjevega nas je obdaril z inovativnim Deus Exom (J84, 90), v katerem srečamo kar pet računalniških sogovornikov. Eden od njih, The Oracle, se pojavlja le v elektronski pošti, medtem ko so drugi bolj prepoznavni. Morpheus (nekdo je gledal Matrico …) je prvi prototip revolucionarja Morgana Everetta in je napol samozavedajoče bitje. Najdemo ga v Morganovem pariškem stanovanju in izusti naslovu prikladno enovrstičnico: "Bog je produkt sanj o dobrem vladarju. Kmalu boste dobili svojega boga in ustvarili ga boste z lastnimi rokami." Everett je bil tačas vrhovni iluminat in je Morfeja nasledil z novim svetovalnim sistemom, katerega dognanja bi upoštevali pri skrivnem diktiranju sveta v prihod-





možganov vesoljske postaje Citadel. Za nagrado fašemo vojaški kibernetski vsadek, kar zahteva pol leta okrevanja v nadzorovani komi. Igra se začne, ko se zbudimo na zdravstvenem oddelku, sami pa si lahko predstavljate, kako je tačas sistem pobezljal brez moralnih preprek. Fabulo nadaljuje System Shock 2 (J70, 92) v letu 2114, kjer se z umetno inteligenco spoprijateljimo v boju s prevladujočimi mutanti ter novo entiteto XERXES, ki obratuje v njihovih rokah.
Al je bil končni šef tudi v spregledani nemški frpjki Albion (J37, 80), kjer smo leta 2227 spoznavali iskriv planet z nepozabnim vzdušjem. Končna bitka se je odvila v osrčju vesoljske ladje Toronto, katere ožičen sistem je hotel planet spremeniti v ogromen rudnik. Namere mu nismo mogli preprečiti niti z bridkimi rezili in ognjenimi kroglami, a je naposled podlegel pod domorodskim čarobnim zrnom. Mo-

nosti. Vmeša se Bob Page iz podorganizacije Majestic-12, ki program izkoristi za preučevanje ogromne količine podatkov na medmrežju. Kmalu po preprogramiranju zbezlja iz okovov in se v morju informacij začne zavedati samega sebe (poleg Matrixa so očitno gledali Ghost in the Shell). Z vsem znanjem označi Majestic-12 za teroristično organizacijo in v želji po rešitvi sveta najprej stopi v stik s Paulom Dentonom iz protiteroristične organizacije združenih narodov UNATCO ter kasneje z njegovim bratom – tabo. Vmes Page sestavi zamenjavo z imenom Icarus, ki se v vrhuncu združi z Morpheusom in ustvari peti umetnopametni lik, Helios. V želji po vodenju sveta z razumevanjem za ljudi ti ponudi, da se z njim združiš in ustvariš boga iz zgornjega navedka. Deus ex machina, prav zares. Razen če izbreš kakega od drugih dveh alternativnih koncev, ti sovražnik tehnologije ti.

poginil marsikak umetnointeligenčni produkt, recimo Creatures in Seamen. A čeravno prvi del s tega vidika ni bil blazno izpopolnjen, je prinesel popolnoma drugačno igralno izkušnjo. Kar se pameti tiče, je veliko boljše nadaljevanje The Sims 2 (J135, 90), kjer znajo osebki sami zadovoljiti osnovne potrebe. Will Wright bo v prihodnosti žanrsko dominacijo a-lifa podkrepil s Spore, po katerem smo že itak pocedili obilo sline.

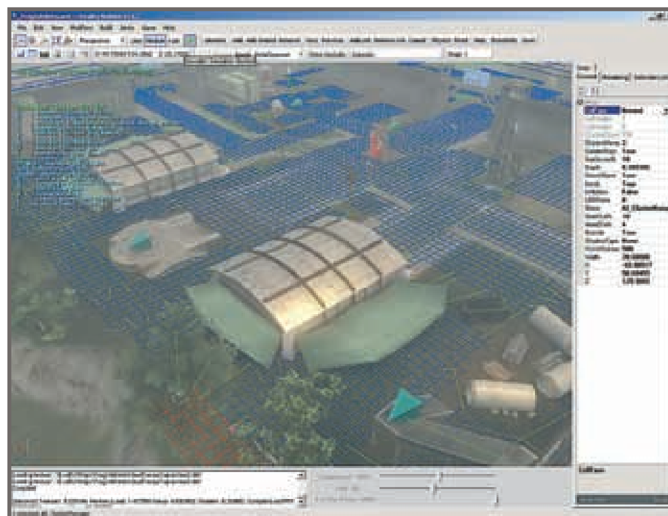


● **Tole kravo obredno žrtvujem za več genijev z neizgovorljivimi priimki, kot je Molyneux!**

Pomemben korak k bolj življenjskim likom je bil Black & White, v Jokerju 93 nagrajen s taisto oceno. Žaromete je pritegnil napreden tamagoči z nezanemarljivim modelom učenja. Ljubka žverca se je znala učiti na podlagi izkušenj in naučeno upoštevala pri izbiri dejanj. Spoznavala je okolico, izboljševala ročne spretnosti, ugotovila, koliko mora biti lačna, preden se odpravi po hrano, in se naučila, da se z velikimi kreaturami, ki obvladajo uroke, ne gre hecati. Sveže rojena opica je morala na začetku v usta vtakniti od ograje prek vaščanov do kravic, da je ugotovila, katere so okusne in katere naredijo čir na želodcu. S klofutami smo jo lahko nato odnavadili žretja lastnih vernikov in z božanjem spodbudili morijo nasprotnikovih. Črno in belo je poleg tega uspešno združilo peskovniško igranje z uporabnostjo v siceršnji strateški naravnanosti. Nasploh se Peter Molyneux kaže kot oblikovalec z največjim poudarkom na kreativni rabi umetne pameti. Z The Movies jo je vtaknil celo v uporabniški vmesnik, ki je učinkovito filtriral najpomembnejše informacije.
Zadnji odmevni um begajoč poskus smo omenili lani aprila v pregledu neodvisnega igrovja. Stvar je bolj znanstveni eksperiment kot igra in se ji reče Facade. Ne boste vihteli motorne žage in tudi zombiji ne lezejo izpod preprog. Gre za preprost obisk, kjer se s prijateljema pogovarjaš z vtipkavanjem angleških stavkov. Par ti smiselno odgovarja in odvrti se pogovor, poln drame in čustev. Cilja v klasičnem smislu ni, boste pa s svojimi besedami odločili, ali te bo par postavil pred vrata ali pa jima boš uspel pomagati pri osebnih problemih. Ne ustraši se nedodelane podobe in stvar poišči na *www.interactivestory.net*, saj nakaže mogočo prihodnost pustolovščin in iger vobče, kjer pogovori ne bodo le predpripravljena drevesa treh vprašanj brez posebnega vpliva na potek.
V zadnjem letu se ni zgodilo nič prelomnega. Izraelski AISeek je v slogu Ageie napovedal novo kartuljo, tokrat za pospeševanje umetne pameti. Gre predvsem za klasične algoritme v smislu iskanja poti, kar so navdušujoče prikazali v nekaj filmčkih. Odtihmal o njih ni bilo slišati – mogoče so jih razstrelili Palestinci – vendar si v računalu nihče ne želi še ene ekstra kartice. Poleg tega za umetno inteligenco v širšem pogledu stvar ne bi bila uporabna. Fizika že res temelji na par Newtonovih enačbah, ki jih je moč nehumano pospešiti s posebnim hardverom. Nasprotniki v igrah pa se trenutno večinoma obnašajo po gmoti obskurnih pravil, ki jih programerji vkup dajo z rituali starih poganskih obrednih darovanj drobnice ter licenčnega ščiša. Da AISeekove intie, kot je ime procesorju, ne potrebujemo, kažejo grafične kartice, ki so se s programabilnimi senčilniki od zacementiranih tehnik prvih pospeševalnikov vrnile v domeno centralne procesne enote. To potrjuje vedno večje zanimanje za selitev fizikalnih kalkulacij na grafični procesor, kar bi grafikuljo še izdatneje pokazalo kot ekstra procesor in pomnilnik, ki v prihodnosti večjedrnih procesorjev nima mesta. Tak trend je potrdil Sony s playstationom 3, ki ima za vse računanje raje osem splošnih računskih elementov.
Vse skupaj ni vredno navdušenja, če razvijalci novih jeder v praksi namesto zapretiravanemu tresenju jošk ne bodo namenili razsvetljevanju sovragov. Upajmo, da postane tretji velik trend po nori grafiki in hudi fiziki kaj kmalu umetna pamet in se bo kos procesorske pogače počasi le povečal. Do takrat pa nam ne preostane drugega, kot da računamo na redke inovativne dizajnerje, ki znajo razmišljati izven kalupa skriptanih iger.



● **Prizor iz nujnega ogleda prikoličnega dela ploščkov je vzdušen žarek upanja za vojske z dobro merico inteligence.**



● **Velika večina streljank se močno poslužuje predprocesiranja iskanja poti. Kje je dober zaklon in slično, oblikovalci določijo kar ročno.**

Iz nič v neskončnost

Uvodni potek dneva univerze se z današnjikom ne zaključi. Če smo v zadnjih štirih sekundah eksponentno poselili Zemljo in nekajkrat orenk dvignili strmino napredka (eksponentna rast eksponentne rasti, hehe), bo naslednja stotinka sekunde še bolj fascinantna. Poznate Moorov zakon? Ta pravi, da se vsaki dve leti število tranzistorjev na enem čipu podvoji, kar precej dobro drži za zadnjih štirideset let. Raymond Kurzweil, priznan ameriški inovator in futurist, je trend potegnil še dalje in pokazal, da taka rast drži tudi za prejšnje tehnologije, z elektromehanskimi vred. Še več, eksponentna rast je globalni trend na množici področij. Vsak izum, ki opazno spremeni naša življenja, vedno hitreje začne uporabljati večina ljudi. Telefon je potreboval 35 let, da ga je pograbila četrtina Američanov, televizija 25, računalniki 15, internet le sedem. In tako naprej ter nazaj. Če si je kolo za prodor vzelo tisoč let, bomo tehnološke nujnike naslednje dekade verjetno vzeli za svoje v letu ali dveh. Eksponentno se povečujejo število spletnih strežnikov, količina preučenih človeških genov na leto, prostornost pomnilnikov in trdih diskov ter hitrost prenosa informacij po kablovju in brezžično. Ko bereš Kurzweilove članke, se ti itak zdi, da pospešujejo vse stvari na svetu – razen kakovosti iger. V naslednjih sto



● **Facade ti med igranjem vzbudi prava čustva – vsaj tesnobo. Vprašanje je, če si tega želimo.**



● **Vpogled v graf cestnega omrežja četrtega SimMesta, v katerem ponovno šiba iskanje poti.**

NEVRONSKE MREŽE IN AGENTI



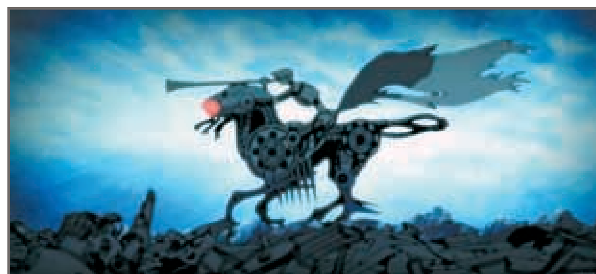
Zametki umetne inteligence v letu 1943 so črpali iz treh virov: Turingove teorije računanja, formalnega logičnega sklepanja in anatomske zgradbe možganov. Zamislili so si model umetnih živčnih celic, ki so lahko vključene ali izključene – imajo vrednost 0 ali 1 – in preklapljajo stanja, ko jih spodbudi dovoljšnje število z njimi povezanih sosedov. Pokazali so, da je moč vse logične operacije (in, ali, negacija) predstaviti z enostavno mrežo in na ta način izračunati vse, kar se izračunati da. Take mreže se lahko s sprotnim spreminjanjem moči povezav med nevroni učijo in v kopici podatkov najdejo tiste, ki so medsebojno odvisni ter neodvisni. To danes učinkovito izrabljamo za prepoznavanje obrazov, izluščenje teksta iz slike (OCR – Optical Character Recognition) ali filtriranje nezaželene e-pošte. Podobnost s človeškimi možgani je kljub imenu vseeno ohlapna in vprašanje je, ali bo na podlagi nevronskih mrež nekoč res obratoval Skynet.

Zadnjih deset let vedno bolj pridobiva na veljavi arhitektura inteligentnih agentov. Ti programi imajo na eni strani vhode za informacije iz okolja, nakar stvari dobro premeljejo in podajo eno od mogočih dejanj. Preprosti refleksivni agenti so le oblike if-then, medtem ko bolj inteligentne akcije izvlečemo iz agentov, ki v premislek vključijo podatke o okolju, prejšnja stanja vhodov in podobne znanstvene napredności. Tak model je kot nalašč za igre, saj realizem najlaže dosežemo, če vsako osebo in objekt opišemo s kombinacijo vhodnih podatkov in akcij. Hkrati lahko notranjost agentov rangira od preizkušenih algoritmov do črne magije programskih špagetov, vendar bosta s stališča okolja dva agenta navzven videti enaka. Od tu do Mr. Smitha je še dolga pot.



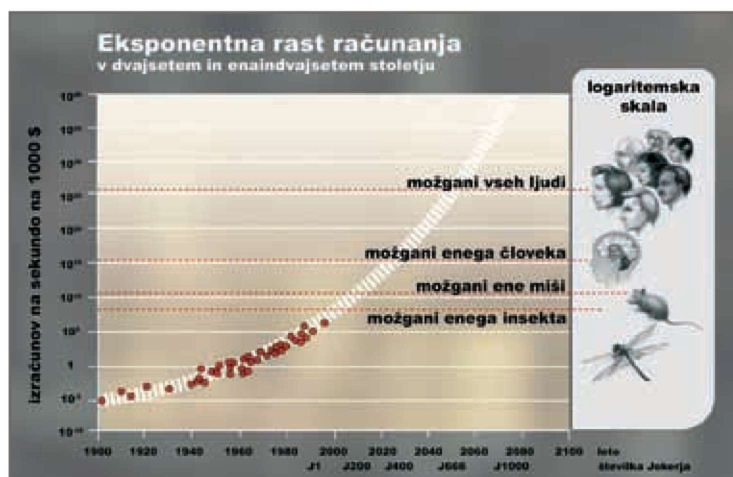
letih ne bomo tehnološko napredovali toliko kot v prejšnjem stoletju, temveč bliže napredku prejšnjih 20.000 let skupaj.

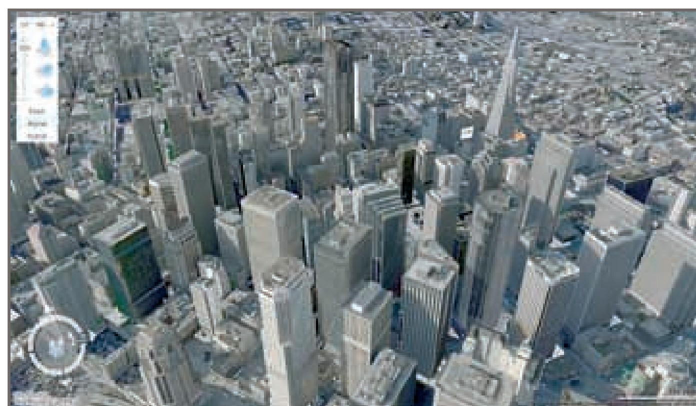
Umetna inteligenca bo čez nekaj deset let v vsej tej zgodbi igrala pomembno vlogo. Vzemimo nevronske mreže, o katerih si nadrobneje preberite v okvirčku, in možgane poenostavimo do te mere, da so nevroni le preklopni elementi – tranzistorji. Evolucija je v milijardi let življenja poskrbela za naravni napredek od enoceličarjev do sto milijard živčnih celic v človeških možganih. Na drugi strani imamo danes Intelov čip core 2 s slabimi 300 milijoni elementov. Če bo Moorovo predvidevanje zdržalo dovolj dolgo, bomo okoli Jokerja 200 leta 2010 že opisali procesor z milijardo tranzistorjev, v tristoti številki čez nadaljnjih deset let bomo govorili o 40 milijardah, nakar bo treba čakati le še pet let, da bo v 2025 procesorska rezina vsebovala enako količino sestavnih delov kot tvoje središče mišljenja. Četudi so nevroni zapletenejši od preprostih logičnih vrat, bodo v petdesetih letih 21. stoletja prodajali centralne procesne enote z milijonom milijard tranzistorjev, če že ne bomo računske moči dobili kar iz vtičnice poleg elektrike. Po Kurzweilovih prepričanjih bo umetna inteligenca skupno dosegla raven vsega človeštva skupaj. Ker bomo dotično ustvarili ljudje, bo posedovala vse potrebno znanje za lastno stvaritev in nadgrajevanje. Tako bo prvi ultra inteligentni stroj lahko zasnoval še boljše verzije samega sebe in s tem ustvaril eksplozijo inteligence – dogodek, ko bo tehnologija napredovala zelo hitro v zelo kratkem času. Matematik Vernon Vinge je iz svoje stroke pobral izraz singularnost (točka, kjer funkcija doseže neskončnost) in v eseju iz leta 1993 zapisal, da se bo s stvaritvijo superinteligence zgodila tehnološka singularnost, s čimer se bo končala človeška era Zemlje.



Konjeniki apokalipse bodo najbrž veliko manj podobni ljudem. Druga renesansa z njimi stori crkot.

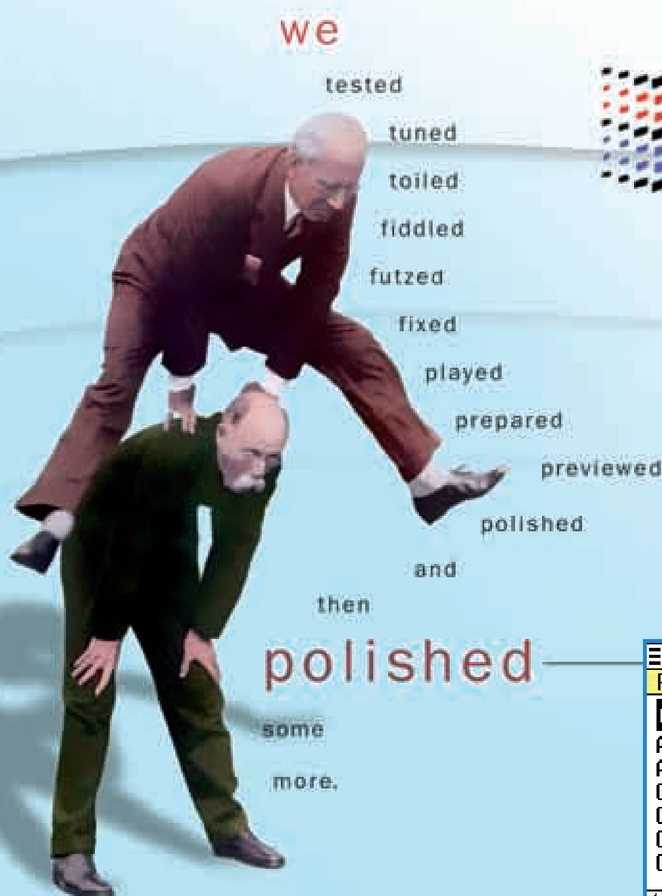
Koliko resnice se skriva v vsem skupaj, je danes stvar neskončnih prerekanj optimistov in skeptikov. Četudi se bo vse odvilo v skladu s sedanjo rastjo, nam znanstvena fantastika postreže s številnimi scenariji, v katerih se ljudem leta 2050 ne obeta veliko dobrega. Najboljši (ali za nekatere najstrašnejši) del vsega je, da se bomo morda v zadnjih letih svojih življenj sami zazrli v povsem drugačno prihodnost – če ne mi, pa skoraj verjetno naš podmladek. Vedež z naslovom Retrospektiva umetne inteligence pričakujte v Jokerju 500 marca 2035, ko bo revijo oblikoval LordFeBot, lakturiral KiberSneti in pisal Retro 9000.

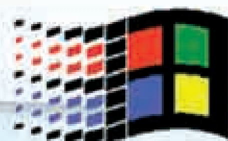




Milijone stavbic za 3D verzijo Microsoftovega servisa *live.local.com* modelirajo računalniki tudi kar sami iz več vrst referenčnih posnetkov.

Okna skozi čas



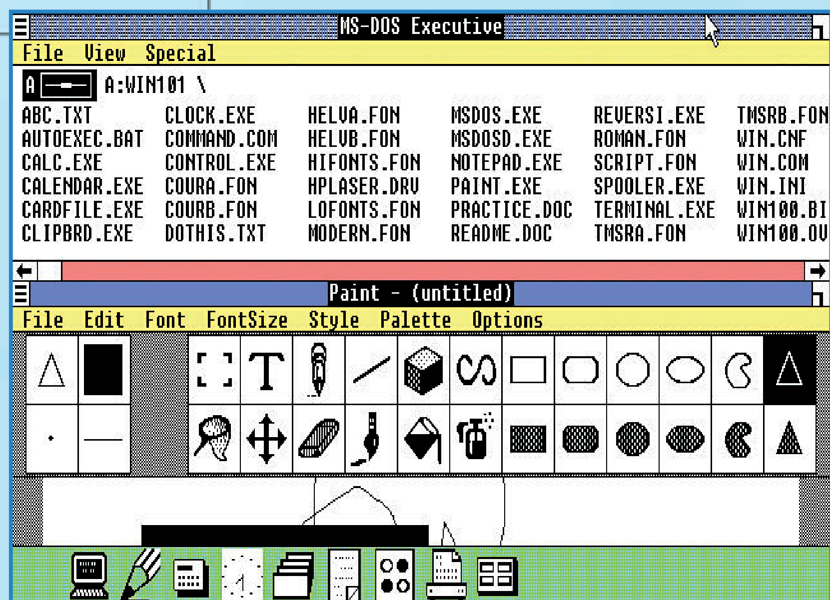






We hope you have half as much fun as we did.

Pot osebnega računalništva je neločljivo povezana z razvojem Microsoftovih grafičnih operacijskih sistemov. Luni oriše pot od tekstovnih menijev in osembarvnih ikonic do Vistinih plavajočih prosojnosti.

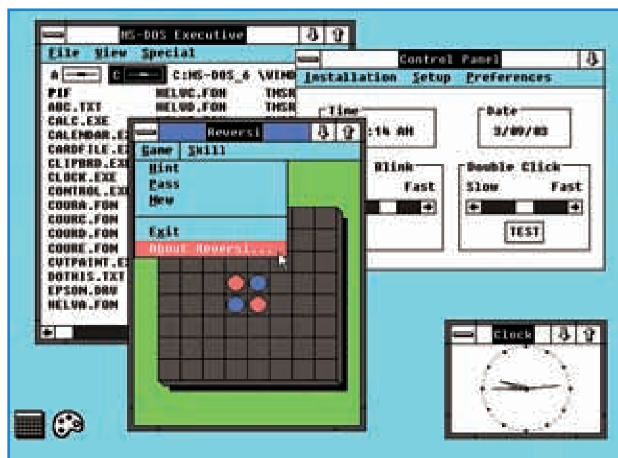


Temu skropucalu so rekli Windows 1.0. Tekstovni meniji, grde ikone, peščica barv, ništrc uporabnih programov ... Nič čudnega, da so se mu uporabniki ognili v širokem loku.

Dvajseti november 1985 je dan, ki se ga spomni malokdo. Gotovo obstajajo izjeme, ki so takrat dobile zobno protezo ali prvo računalo in se jim je datum zategadelj zapekel v sive vijuge. A globalno gledano tista sreda ni dosegla zgodovinskih analov. Kdo bi torej rekel, da se je tedaj rodila prva inačica operacijskega sistema Okna, brez katerega si danes ne predstavljamo abakovja? No, če bi sodili po zmazku z imenom Windows 1.0, aplikaciji in Microsoftu ne bi prisodili svetle prihodnosti. Kljub letom razvoja in nenehnemu zamujanju rokov (očitno se nekatere stvari ne spremenijo nikoli :)) je bila ta grafična razširitev za MS-DOS grda, počasna ter hroščata. Toda Billy si ni mogel privoščiti novih zamud. Naziv prvega grafičnega vmesnika za peceje mu je bil ukradel Vision, IBM je smelo napovedoval splovitev svojega Topviewa, ostale platforme, na primer amiga in lisa, pa so itak že gonile svoje uspešne ikoničaste sisteme. Reč, ki so jo prvotno poimenovali Interface Manager, je zato enostavno morala iziti.

Najbrž nihče ne bo presenečen, če zapišem, da so Okna 1.0 pogorela. Ljudstvo ni bilo pripravljeno odšteti stoterice dolarjev za dvodisketni, iz DOSa zaganjajoči se vmesnik, s katerim nisi mogel početi ničesar pametnega. Par vdelanih programčkov, kot sta bila koledar in kalkulator, je tamkaj ždelo bolj kot ne

za okras, dočim pravega softvera neodvisnih razvijalcev ni bilo od nikoder. Povrhu se je Microsoft kmalu znašel na sodišču, kajti Applu ni bilo pogodu očitno kopiranje lisinega vmesnika. Situacijo je rešil Gates z eno svojih trejdmarkovskih poslovnih genialnosti – Jobsa je prepričal, da mu je licenciral prvine grafičnega vmesnika tako za Windows 1.0 kot za vse prihodnje Microsoftove izdelke. Vendar je to prodaji Oken pomagalo bore malo. Aplikacije se niso in niso pojavile, uporabniki so raje še naprej uporabljali dobri stari DOS in škatle s sistemom so žalostno ždele na policah. Mrtvilo, ki je vladalo na oknaški sceni, morda najbolje oriše podatek, da je prva zares uporabna aplikacija, Aldusov Pagemaker, prispela šele leta 1987.



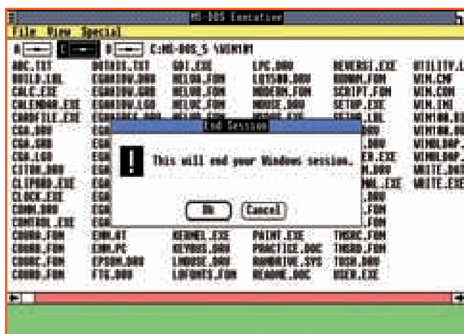
Drugi Winsi so bili precej solidnejši sistem. Resda so bili dokaj počasni in okorni, vendar so bili neprimerno lepši od predhodnika.

Lišpanje DOSa

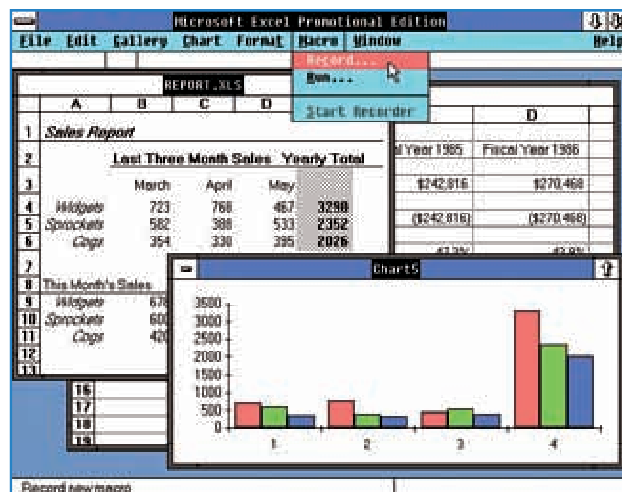
Ampak trmasti Bill ni hotel priznati poraza. V ognju je že imel novo železo – Windows 2.0. Na plano ga je spustil koncem 1987 in dejansko je šlo za precej naprednejši izdelek. Dvojka je filetke in progije predstavljala kot ikone, omogočala je prekrivanje odprtih oken, bolje je podpirala trdnino ... Microsoft ni naredil enake napake kot prej in je hitro zagotovil mamljiv nabor softvera. Druga Okna so se okitila s podporo Excela in Worda for Windows, k sodelovanju so privabili Corel in Micrografx, večina aplikacij pa je delovala v tako imenovanem načinu run-time. To pomeni, da si jih zagnal iz DOSa, nakar so samodejno priklicale Windows, ki so jih po koncu dela avtomatično ugasnile. Na ta način so se ljudje začeli privajati delu v grafičnem okolju, s čimer so prišle tudi prodajne številke. Še istega leta je Microsoft najavil, da so prodali milijonti izvod Oken. To je sicer daleč od globalnega uspeha, ki ga njihovi produkti uživajo danes, vendar je bil navzgor šibajoči gibalni moment jasno razviden.

Mimogrede, ob izidu Winsev 2.0 se je Apple znova jel pridušati in Billa privil s tožbo zaradi kršenja patentov. Toda ta jim je pod nos mirno pomolil licenčno pogodbo, ki je dajala pravico do rabe ogromne večine od 170 spornih patentov. Za ostale je Microsoft uspel dokazati, da jih je Apple itak skopiral od Xeroxa, in pravdanja je bilo konec. Jabolčniki so se lahko le tepli po glavi zaradi lastne neumnosti, kar najbrž počno še danes. Kdo ve, v katero smer bi zavila računalniška scena, če bi Apple tedaj uspel spodrezati nerazraščene Microsoftove korenine ...

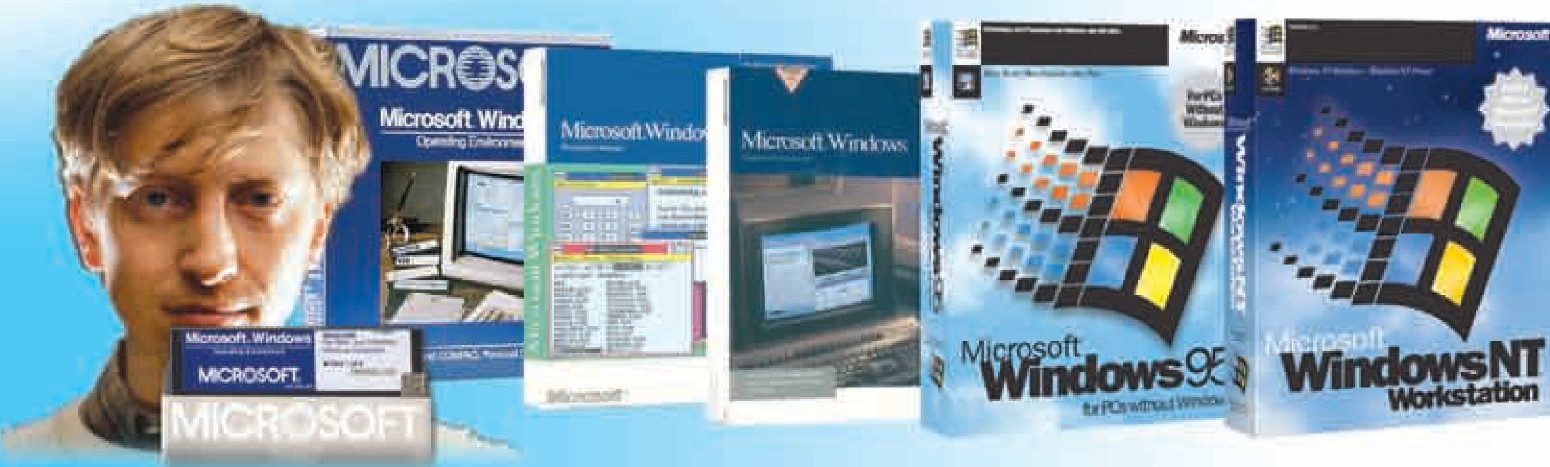
Od tedaj je šel za Billa in fante posel le še navzgor. Ob prelomu desetletja so izdali že tretjo inačico Oken in čeprav je bila ta v osnovi še vedno zgolj podaljšek DOSa, je bila neprimerno lepša in naprednejša od predhodnikov. Vsebovala je močno izboljšan datotečni brskalnik (pravi moški smo sicer še naprej uporabljali Norton Commander), docela prenovljen vmesnik z neverjetnimi šestnajstimi barvami, sposobnost naslavljanja več kot 640 KB pomnilnika, zametke večopravilnosti ... Takisto ni bilo več skrbi glede podpore neodvisnih razvijalcev. Z verzijo 3.0 so Okna postala de facto standard za osebne računalnike in programje zanje je raslo kot gobe po nuklearnem dežju. Kakopak je sledil tudi finančni uspeh: čeravno je 3.0 koštala polovico več od izvirne dvojice, jo je živelj kupoval kot nor. V obtok so je spravili več kot deset milijonov, od tega tri milijone v prvih dveh mesecih prodaje podinačice 3.1! Podjetni Microsoft je profit dodatno večal s tekočetrakovno produkcijo odvrtkov. V kratkem času so jih izdali cel kup, med drugim neverjetno domiselno poimenovane Windows 3.0 with Multimedia Extensions 1.0, ki so napovedovali pohod večpredstavnosti, in Windows for Workgroups, ob katerih je marsikdo prvič izkusil mreže ter internet.

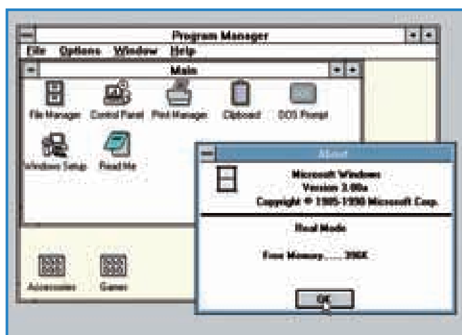


Veliko vlogo pri privajanju na grafični vmesnik so imele aplikacije, ki so Okna zaganjale po potrebi.



Prva pecejaška Pisarna je bila na voljo izključno skozi Windows 2.0. Word ter Excel sta prodaji sistema pripomogla precej bolj kot prekrivanje oken, ikonice in ostala očesna šminka.





S tretjo generacijo Oken je Microsoft zadel terno. Postala so velika prodajna uspešnica in splošno sprejet standard za pecejaško grafično okolje.



MS je izid Windows 95 pospremil z velikomarketinško kampanjo, v kateri so osrednjo vlogo igrali Rolling Stones s Start Me Up.

daje ničel in enic! Uporabniki se niso mogli upreti prenovljenemu, zelo preglednemu namizju z luštnimi ikonami in podporo milijonom barv. Takisto ne smemo spregledati vdelane podpore protokolu TCP/IP in klicnemu dostopu do interneta. Da, Okna 95 so jasno naznanila, da je nastopila doba spleta. Kaj potem, če se je med zaganjanjem računala za kratek čas pokazal DOS!

Tri leta pozneje prispele Windows 98 je marsikdo označil za manjšo izboljšavo petindevetdesetice. A Chicago je šele takrat postal tisto, kar bi moral biti ob izidu. Operacijski sistem je bil neprimerno stabilnejši in se je bolje razumel s strojno opremo, zraven pa so ga naphali s funkcijami, ki bi morale biti prisotne že v 95ici. Med poglavitne je spadal način zapisa filetkov FAT32, ki je umaknil tedaj že smešno omejitev velikosti diskovnih particij na 2 GB. No, največji vpliv je vseeno imela močna sistemska integracija vsemrežnega brskalnika Internet Explorer 4.0. Zadevo so zatlačili tako globoko v jedro, da je ni bilo mogoče odstraniti. Med drugim je IEjev vmesnik rabil brskanju po datotekah in sistemskih nastavitvah. Poteza, ki je kasneje Micro-

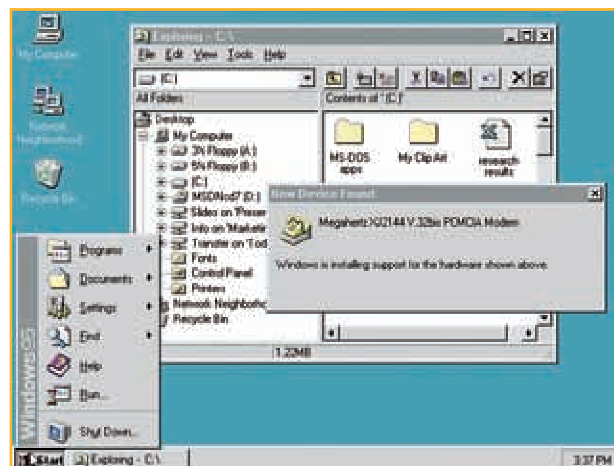
DOS se poslavlja

Po veleuspehu tretje generacije Oken se je MS lotil razvoja povsem nove inačice s kodnim imenom Chicago. Njen glavni namen je bila izkoristitev 32-bitnih procesorskih razširitev, ki so jih vpeljali procesorji 386 in ki so s 486icami postale malodane samoumevne. Na drugem mestu je bila močna izboljšava večopravilnosti, ki je bila v 3.11, roko na pektoral, smešna. Teh ciljev pa nikakor niso nameravali doseči na račun združljivosti z ogromnim naborom 16-bitnega programja, kajti spomini na težave prvih Oken so bili preveč živi. V srcu Čikaga je zato ostal DOS. Žal to ni bil edini sprejeti kompromis. Stroški in trajanje razvoja so zahtevali svoje in iz končne inačice je izpadlo mnogo sprva napovedanih dobrot. Med drugim smo pogrešali zaresno podporo standardoma plug & play ter USB, odrezali so datotečni sistem FAT32 in tako naprej. Dosovske korenine so Chicago omejevale tudi v nekaterih drugih pogledih: obnašal se je precej čudno, če je bilo v mašini več kot 512 MB pomnilnika, in stabilnost ni bila ravno vrhunska. Spomnite se slavnih modrih zaslonov smrti.

Ko je sistem 24. avgusta naposled prišel v trgovine pod imenom Windows 95, se je izkazalo, da pomanjkljivosti ne motijo nikogar. Po svoj izvod so drle nepredstavljive množice ljudi, med njimi napsihirani zanesenjaki, ki so računalo kupili šele potem, ko so imeli v rokah modro šatuljo. Evforija je dosegla tako raven, da so o njej govorili v televizijskih poročilih. V štirih dneh so v obtok spravili nad milijon izvodov in s tem podrli vse rekorde, kar se tiče pro-



Winsi 3 so marsikomu odprli obzorja – prišli so večopravilnost, internet in večpredstavnost.



Slaba podpora plug & playu je ena mnogih slabosti Windows 95. Uporabniki so tehnologijo kmalu preimenovali v plug & pray.

1998 Windows 98

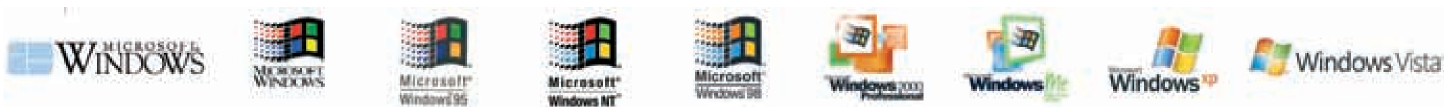
2000 Windows 2000

2000 Windows Me

2001 Windows XP

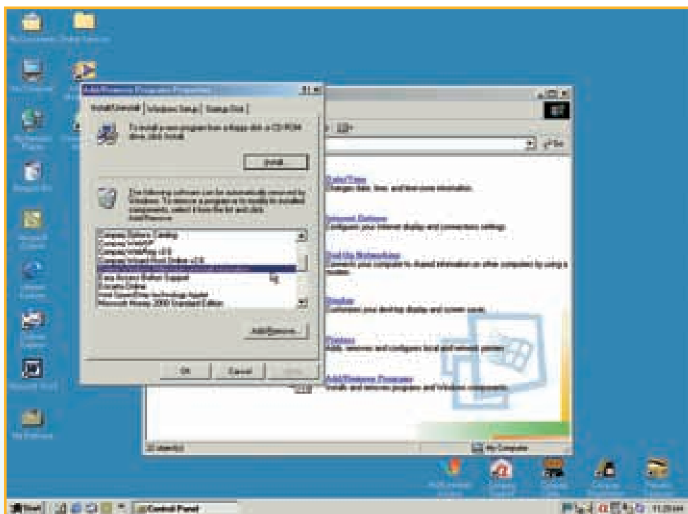
2006 Windows Vista





Še dobro, da Windows niso obdržala prvotnega imena Interface Manager. Težko si je predstavljati, da bi se iz njega razvila tako razpoznavna znamka.

soft stala desetine milijonov dolarjev v sodnih stroških, je napovedala konec prevlade Netscapovega Navigatorja in dominacijo Explorerja nad spletom. Slednja traja še danes.
Zadnji DOSov izdihljaj je prišel v obliki Windows Millennium Edition ali krajše ME. Koncem leta 2000 izdani sistem se uporabnikom ni kaj prida prikupil, saj je bilo očitno, da so ga izdali prehitro in brez vizije. Znalci so tedaj pridno nucali Okna 2000, pred vrati so bili XPji, ljudje so bili vajeni uveljavljenih in dokaj spoliranih Winsev 98 SE. Millennium je zategadelj bolj kot ne pušnil. Ponudil je enostavno premalo novosti – Moviemaker, hroščati DirectX in malenkost lažje rokovanje z internetom pač niso upravičili nakupa. Namečkoma se je zadevščina vsled pretirane nališpanosti in tedaj že pošteno trohnečih dosovskih korenin izkazala za vse prej kot zanesljivo. Ni čudno, da so jo spletni zajebanti oklicali za Windows Mistake Edition. Je pa ME prvič predstavil pošteno uporabno orodje System Restore, ki je v rabi še danes in omogoča vrnitev sistema v stabilno delujoče stanje. Če ga ne poznate, ga le preizkusite, reši vas lahko marsikatere lasepulne situacije.



Windows Millennium so predstavljali zadnje zdihljaje DOSa.

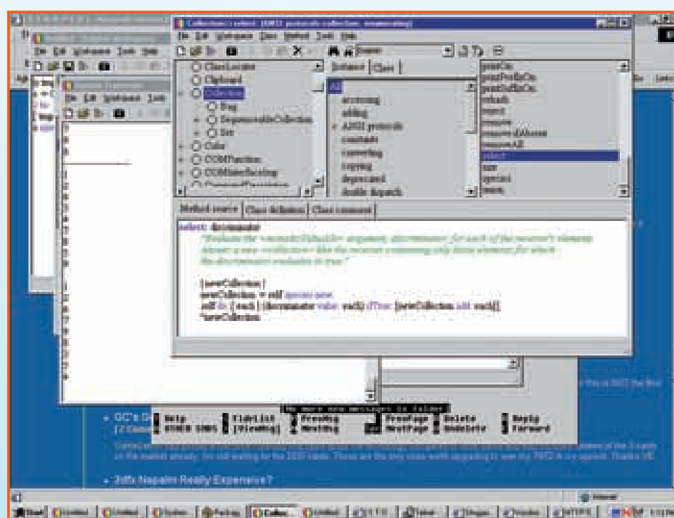
Okna, kot se zagre

Kot veste iz nedavnih analov o PCju (Joker 159 ali strankin id 3320), je Microsoft v zgodnjih osemdesetih pošteno sodeloval z IBMom. Velikana sta med drugim gonila skupni projekt za razvoj operacijskega sistema OS/2. To je bila nekaj časa celo primarna Microsoftova naloga in Windows 1.0 so bili pravzaprav stranski produkt. Toda sčasoma je Gates začel vse več pozornosti posvečati Oknom, kar je šlo njegovim partnerjem nemalo v nos. Odnosi so se začeli zaostrovati in iz groženj o razhodu se je izcimil dogovor: IBM bo razvil naslednika neuspešnega OS/2 1.3, verzijo OS/2 2.0, medtem ko bo Microsoft tačas že delal na OS/2 3.0. No, zveza je potem vseeno razpadla, a je Microsoftu ostalo veliko dodobra razvite kode. Iz nje so se odločili izpeljati novogeneracijska Okna – Windows NT.
V resnici je v prve NTje 3.1 pot našlo bore malo že spisanih vrstic. Sistem je razvil in na noge postavil Dave Cutler s svojo maloštevilčno skupino inženirjev, ki jih je Microsoft prevzel DECu. Čeravno so enteji uporabljali identičen desktop kot navadni Winsi 3.1, se je pod pokrovom skrivala drugačna beštija. Bil je to v osnovi 32-biten sistem brez sorodstva z DOS-om, z robustno podporo strojni opremi, mrežam ter internetu, mnogo boljšo varnostjo in tističas izjemno naprednim datotečnim sistemom NTFS. Okna NT so bila v vseh pogledih svetlobna leta pred potrošniškimi Winsi. A hkrati so jih pestila zakompliciranost in manko strojne ter programske opreme. Železninarji so se pridušali, da je razvoj gonilnikov za NTje preveč zapleten, zato mnogo reči nikoli ni prav delovalo. Enako je bilo s softverom, posebej igrami in večpredstavnostjo. Kot pika na i je bila tu strojna zahtevnost, saj so NTji za normalno delovanje zahtevali močne in drage stroje.
Vse to je veljalo tudi za Winse NT 4.0, ki so rešili malo predhodnikovih težav. Uporabljali so enako jedro, le da so ga okitili z uporabniškim vmesnikom Oken 95. Tokrat ga Microsoftovci vsaj niso skušali prodati končnim uporabnikom in so ga oglaševali kot sistem za delovne postaje ter strežnike. A že se jim je porodila ideja o sistemu vseh sistemov, ki bi združil linijo potrošniških izdelkov z NTji. Projekt so poimenovali Cairo in ga smelo napovedali kot naslednika Windows 95.



Izid Oken XP je spremljal slogan 'DOS is dead'. In res, domači uporabniki so z njimi prvič izkusili sistem, ki ga niso ovirale arhaične korenine.

No, kot se to pri Microsoftu rado zgodi, so odgriznili prevelik kos pogače. Cairo se je izkazal za preveč kompliciranega, zato so funkcije začele izpadati po tekočem traku, nakar so vse skupaj kratkomalo ukinili. NTji so dobili še eno samosvojo inačico, 5.0 oziroma Okna 2000, ki so izšla septembra 2000. Dvatisočica je bila orenk sistem in do Cairove vizije jim je manjkalo malo. NT 4.0 so nadgradili v vseh pogledih, od mrežne podpore prek podpore strojne kompatibilnosti do uporabnosti za navadne smrtnike. Čeprav sprva niso bili najbolj primerni za domače uporabnike, so z množitvijo gonilnikov, integracijo posebne verzije DirectXa in vsebnostjo Windows Media Playerja ter ostalih večpredstavnostnih dobrot naposled privabili dosti gorečih pristašev. Mnogi jih spričo zanesljivosti niso hoteli zamenjati še dolgo zatem, ko je izšel naslednik.



Tehnofili smo od začetka spremljali razvoj družine Windows NT. A kaj, ko je njih poganjanje do inačice 2000 zahtevalo toliko kompromisov!

Liniji se združita

Caira ne bomo ugledali nikoli, toda vizija je sad obrodila 25. oktobra 2001, ko so prispeli Windows XP. Beštija s kodnim imenom Whistler je končno združila oba roda, Okna 3.1 / 95 / 98 / ME ter Winse NT 3.1 / 4.0 / 2000. V srčiki XPjev bije jedro NTjev, kar pomeni, da gre za pravi 32-bitni sistem z zanesljivim gonilniškim modelom, odlično podporo za povezovan-

je ter privzeto neprimerno boljšo varnostjo od Millenniumov s kompanijo. Zanimivo je, da XPjev nikoli niso pestile porodne težave, s katerimi se je ukvarjala drugače nadvse sorodna verzija 2000. Ob izidu je Microsoft pošteno udaril po mizi in zabičal, da so XP novi centralni operacijski sistem za domače uporabnike. In gonilniške ter programske težave so naenkrat čudežno izginile. Proizvajalci železnine in leni programerji so spoznali, da nimajo izbire, in izkazalo se je, da razvoj za NTje le ni tako težaven, kot so vseskozi jokcali.



Microsoft pravi, da se je era Win XP s prihodom Viste končala. Stavimo Retrovo mošnjo, da mnogi še dolgo ne bodo presedlali.

XPji so v vseh pogledih soliden, uporaben izdelek. Robustnosti in varnosti NTjev so snovalci dodali čisto uporabniške vidike: združljivostni način z zmožnostjo poganjanja starih oknaških in dosovskih aplikacij (ki povzroča manj težav, kot so ga nekoč ti sistemi), prenovljen večpredstavnostni predvajalnik Windows Media Player, svežo verzijo Internet Explorerja, Messenger, ki je z ICQjem rodil norijo s takojšnjim sporočanjem ...

Neresnična bi bila trditev, da so bili XPji ob splovitvi neprebojni in stabilnostno neoporečni, saj se je v milijonih vrstic kode uspela skriti lepa familija hroščev. Se je pa zato njih odpravitev zavoljo servisa Automatic Updates izkazala za hitro in neboleče. Tako ne preseneča, da XPji veljajo za Microsoftov sistem z daleč najdaljšo življenjsko dobo. Od izida prvih verzij je minilo več kot šest let, tačas pa se je namnožilo prek deset namenskih izpeljank, od strežniških in večpredstavnostnih do mobilniških. Celo sedaj, ko je na obzorju Vista, veliko ljudi ne čuti potrebe po zamenjavi.

Razgled

Začetek dvatisočsedmega bo z računalniškega vidika v znamenju prihoda Viste, povsem nove generacije Oken. Pot do nje je bila dolga in trnova, celo v taki meri, da je marsikdo dvomil o izidu in projektu napovedoval podobno usodo, kot je doletela Cairo. Kako bi ne, ko pa so se šušljanja o sistemu s kodnim imenom Longhorn pričela že maja 2001, torej preden so izšli XPji! Takrat se je za imenom skrivala le manjša osvežitev XPjev oziroma stopnička do pravih nextgen Oken, znanih kot Blackcomb. Toda njihove lastnosti so postopoma začele polzeti v Dolgoroga, dokler ta ni prerasel v čisto zaresen, velik projekt.

Microsoft je za novinca napovedoval med in mleko: povsem novo stopnjo varnosti, stabilnosti ter uporabniške prijaznosti, mnogo lažje delo za razvijalce in tako naprej. V zakulisju so se stvari žal odvijale drugače. Podobno kot pri Cairu so spoznali, da jim ne bo uspelo izpolniti vseh obljub, zato so jih začeli prirezovati. Najprej je šel datotečni sistem WinFS, nato varnostni sistem Palladium, pa kup malenkosti, recimo izboljšani Minolovec. In celo tako oskubljen Longhorn je zamujal en rok za drugim. 2003, sprva napovedani datum izida, je prišel in odšel, sistem pa je bil še daleč od končanega. Usoda projekta je visela na nitki, dokler niso vodilni avgusta 2004 dela zamrznili. Razvijalcem so ukazali začeti znova, s spremenjenimi cilji in na osnovi uspešne edicije Windows Server 2003. Longhorn se je preimenoval v Visto in programiranje se je pričelo znova ...

Čeravno se je sprva zdela šokantna in kontraproduktivna, je sedaj jasno, da je bila odločitev pravilna. Kolesje se ni stalno vrtelo kot namazano, kar je pri projektu takih razsežnosti razumljivo, a koncem 2005 se je že pričel beta preizkus dotlej nevidenih razsežnosti. V njem je sodelovalo na milijone posameznikov in podjetij, ki jih je Microsoft redno zalagal z novimi razvojnimi verzijami, tako imenovanimi CTPji – Community Technology Previewi.

Februarja lani so sistem razglasili za funkcijsko kompleten in pričelo se je delo na poliranju in optimizaciji. Kdor je takrat optimistično namestil Visto, bržda ni bil navdušen, kajti vse skupaj je bilo daleč od uporabnega. Spet so začele krožiti govorice, da velja pričakovati zamude in da bo datum izida spolzel v drugo polovico 2007. Toda MSjevci so pridno mleli, maja izdali precej popolnejšo beto 2 (dolpotegnilo si jo je več kot pet milijonov ljudi!), septembra in oktobra pa skorajda finalni inačici. Novembra lani je uradno izšla kompletna poslovna izdaja Viste. Verzije za končne uporabnike so žal izostale, menda predvsem zaradi skromnega nabora gonilnikov, a sedaj je tudi ta težava povečini odpravljena.

Vista je torej prišla. Se je splačalo čakati? Ugotovite na nekaj deset straneh naprej!



Billa se je tekom dolge in plodne kariere oprijela vrsta nazivov, od tehnološkega mesije do svetovne prevlade željnega zlobneža, s katerim se lahko meri kvečjemu Dr. Evil. To le kaže, kolikšne mase ljudi se je dotaknil s svojim delom. Kakorkoli obrneš, človek je poslovni genij brez primere in brez njega bi bil dandanašnji drugačen ne le računalniški foh, temveč ves svet. Zadnja leta se počasi umika tako iz javnega kot poslovnega življenja in zanimivo bo opazovati, kakšne bodo posledice.

Uma Turban s.p.

Vam svetuje že od leta 2005



V modernih časih, ko je prijaznost domena ekscentrikov, je prva žrtev postala bit. Zamorjenost je le naravna posledica tega in ljudi stare modrosti ne izučijo. Neznana brihtna buča je nekoč dejala: iskren nasmeh je luč obraza, hladilnik vročih glav in kamin src. Če pa danadanes rečeš neznancu "lep dan želim", v najboljšem primeru odgovori s trplim "enako", v najslabšem pa s "fuck off". In sta oba ob lep dan. Zakaj tako? Evolucija? Se nam obeta vladavina zamorjenih? Taka in podobna vprašanja pošljite na uma.turban@joker.si. Nič bat, jih bomo vzeli pretežno resno. Kak vic in naga baba izboljšata možnost za objavo.

Yohan ugotavlja: vsakič, ko sreča potrka na tvoja vrata, imaš na glavi slušalke. Rešitev? Vrata pusti odprta, na predpražnik izvezi napis "dobrodošli".

Je kaj resničnega na chupacabri?

Najbrž misliš oprijemljivega, kajti 'resničnega' pri tem vprašanju ni dobra izbira besede. Odgovor je ne. Toda brez dima ni ognja, pravijo. Čupakabra je razmeroma novo mitološko bitje, verzija vampirja, ki je ugledal luč na Portoriku v štiridesetih letih prejšnjega stoletja. Takrat so kmetje začeli opažati določene čudne poškodbe mrtve živine, a še dolgo je to ostal lokalen pojav. Sodobni izraz pripisujejo lokalnemu rumenemu tisku, ki se je o njem razpisal začetkom devedesetih. Takrat so otoški farmerji znova opazili nekaj nerazložljivih pohabljenj določene vrste živine, natančneje koz, ki jim je v žilah manjkala kri. Ker niso imeli razlage, so ustvarili in obtožili skrivnostno bitje, katerega velikost in videz se močno spreminjata glede na tistega, ki ga je videl. Po preseku pričevanj še najbolj spominja na gargojle, demonske kipe na ostenjih gotskih katedral. Od takrat čupakabro 'opažajo' širom obeh Amerik, največ v Mehiki in Portoriku. O njej pojejo, pišejo knjige, snemajo risanke in filme. Znanstveniki imajo to za šolski primer množične histerije kot posledico kombinacije nekaj nerazložljivih dogodkov in preveč medijske pozornosti. Tako kot recimo pri ambruških Romih.

Zakaj je petek trinajstega nesrečen dan?

Zaradi sovpadanja 'nesrečnih' postavk. Obe sta se uveljavili nekako v srednjem veku, a korenine drezajo z ene strani v poganstvo, z druge pa v zgodnje krščanstvo. Petek je bil v prvi vrsti nesrečen zato, ker so takrat križali Kristusa; prav tako naj bi na petek Eva Adamu ponudila kačje jabolko. Trinajstica sledi dvanajstici, ki je v večini starih civilizacij veljala za število popolnosti. In nekaj, kar sledi popolnosti, le-te ne more preseči, zato jo celo numerologi gledajo postrani. Dalje, Judež je bil trinajsti človek na zadnji večerji. Obe vraži pa sta se v zahodnem svetu združili in utrdili po ključnem dogodku 13. oktobra 1307. Takrat je bil na podlagi ukaza zadolženega, krutega in vobče butastega francoskega kralja Filipa IV. izdan in ujet Jacques DeMolay, vodja izredno vplivnih vitezov templjarjev, ki so do tedaj veljali za trdnjavo krščanstva, Četudi ima ta vraža izven zahodnega sveta malo teže, je zanimivo, da je po majevskem koledarju za petek, 13. oktobra leta 4772, napovedan konec sveta. In vprašanje je, kaj si o tej fobiji mislijo slavni in uspešni ljudje, rojeni na petek trinajstega, kot so Fidel Castro, Olsenovi dvojčici, edini in neponovljivi Steve Buscemi ...

Zakaj imajo vsi moški goli kipi antične umetnosti tako majhne penise???

Res se zdijo sumljivo majhni, a to še ne pomeni, da so res bili. Vrzi uč na moda, ki so opazno večjih razsežnosti glede na orodja, ki smo jih danes vajeni iz lastnih gat ter porničev. Zato se poraja vprašanje, ali so bili penisi majhni – ali pa imeli tipčki takrat večje 'cojones'. Po drugi strani lahko iz ohranjenih mumij in drugih grobnih ostankov sklepamo, da so proporci ostali enaki. Se pravi, da je šlo preprosto za lepotni ideal. Mali tiči in velika jajca. Takrat in tam očitno ni bil toliko pomemben medij, ampak količina džusa, ki ga je tista revščina distribuirala. Logično.

Katero je največje znano praštevilo in kako jih izračunajo?

Ves 'čar' praštevil je v tem, da je njih osnovna ideja razumljiva retardiranemu osnovnošolcu, enostavne formule za izračun pa ni. Obstajajo le zapletene, omejeno uporabne formule, ki lahko vnaprej izločijo večino nepraštevil, vseh pa ne. Za izračun še vedno uporabljajo dosti gole sile. Pač vzameš neko število in ugotavljaš, če je deljivo še s kakim drugim številom razen enice in samega sebe. Pri recimo stoticah to lahko počne slehernik iz glave. Pri številkah z milijoni mest za enico pa nastane problem. Z računalniki je ta seveda laže rešljiv in največje praštevilke se zdaj gibljejo v rangu desetmilijonmestnih števil, ki jih specializirani mlinčki računajo leta in leta. Zakaj to znanstveniki delajo? Eh, višje sfere. Pa denar davkoplačevalcev mora nekam iti.

Tole je primerek ultra veganske deklice v elementu. Ravnokar se odloča, ali bo za kosilo smrekov vršiček ali praprot. Dober tek.



Ne mine več mesec, da bi se igre ne znašle pod topovskim ognjem tega ali onega politika, ki si želi na cenen način pridobiti medijsko pozornost – ali pa ima iskrene namene, le da je na tem področju bos kot Kekec poleti. Sreča v nesreči je, da mednje ne spadajo slovenski, saj bi bile njihove pripombe še za 34 odstotkov bolj slaboumne od hillaryoznih iz ustec Hillary Clinton. A četudi ne slišimo Peterleta naskakovati špilov kot legla pederastva kot posledice Queers of War in Canis Canem Edita, dobimo zadosti topovske municije na glave čez Alpe.

Najnovejši tovrstni poskus je prišel iz pisarne britanskega politika Borisa Johnsona, ki igre krivi za obupno pismenost otoške mladine. Torijski poslanec se je v časniku The Telegraph namenil "zadaviti game boy in paralizirati playstation", saj je trend povezal z dvigom popularnosti iger. Citati njegovega tolčenja po mizi pravzaprav so razmisleka vredni. "Milijoni sedem- do petnajstletnikov, zlasti fantov, so odvisni od iger, in čas je, da nekdo najde pogum, stopi čez sobo in reče Nintendu 'ne'! Kot družba moramo priznati katastrofalen vpliv teh prekletih onegajev, ki ga imajo na pismenost in obetavnost mladih moških." Po njegovem vedno manj otrok bere, na univerzah pa je zmerom več študentov brez ustreznega znanja pisanja. V nadaljevanju navaja statistične podatke, ki velijo, da ima Velika Britanija najvišji odstotek prodanih računalniških iger v Evropski uniji na gospodinjstvo in da si 89 odstotkov družin z otroki lasti igralno konzolo.

Od mene zdaj kajpak pričakujete oklepni & pehotni juriš na Johnsonove nebuloze, kot se za igrarskega novinarja ter zanesenjaškega branilca špilavskih okopov spodobi. Ne skrbite, besedni bataljoni so pripravljeni in na cilj jih pošljem v doglednem nadaljevanju. Toda plašnic ne velja nositi niti glede najbolj ljubljenih stvari na tem svetu, in če so to igre, so pač igre. Slaba pismenost in razgledanost ter možganska zakrnelost so sicer močno odvisne od tega, kaj igraš. Avanture ti dvignejo besedni zaklad in sposobnost logičnega razmišljanja, pri slednjem pomagajo kakovostne razmišljalščine tipa Zelda, verne simulacije avtomobilov ter letal te pretvorijo v mojstra slednjih. Mnogi špili, ki se neposredno tičejo realnosti, budijo željo po dodatnem raziskovanju, dočim v Sloveniji igre pripomorejo k znanju tujega jezika. Vendar je hkrati treba priznati, da je izobraževalno-inteligentnih vsebin v špilih dokaj malo, in celo ta količina upada. S porastom arkad in streljank na prvo žogo, ki stavijo na bumtresk akcijo ter bleščavo grafiko, in umikom avantur ter realističnih simulacij se špili dejansko pomikajo proti vse lahkotnejši zabavi. In ker so tako privlačni, da se v njih mimogrede izgubiš na rovaš resničnega sveta, odnosi v družbi in družinah pa postajajo tako odtujeni, da mulčad nima kompasa, se to definitivno lahko pozna na pismenosti. Nekdo, ki osem ur na dan nabija Counter-Strike, nima ne časa, ne volje, da bi se ubadal s šolo ali nabiranjem znanja – in četudi se ima fino, se mu zna tako bežanje v virtualnost pozneje maščevati. Razen če je z njim docela zadovoljen. Ampak Johnson ne kritizira tega, marveč se loteva področja, ki je čisto res lahko zaskrbljujoče.

Škoda le, da pretirava, kot je za politika njegovega kova tipično. Johnson je znan po skrajnih stališčih: Busha je označil za škilastega vojnega huskača iz Teksasa, Blaira pa za mešanico Hudinija ter namaščenega prašička. Če bi bil Slovenec, bi bil Jelinčič. Tudi glede iger ne ostane pri gornjih besedah, temveč pove, da "količina računalniških iger in konzol ni pokazatelj bogastva, temveč vir nerazgledanosti, slabih rezultatov ter revščine. Otroci že v plenicah nemo streljajo, z obrazi, preplavljenimi z eksplozijami ter krvjo. Pred zasloni sedijo tako dolgo, da vanje izginejo njihove duše. Postanejo kot mežikajoči kuščarji, negibni, vsrkani; na to, da so pri zavesti, kažejo le njihove trzajoče dlani. Ti stroji jih ne učijo ničesar. Ne spodbujajo nikakršnega umovanja, odkrivanja ali pomnenja." Okej, Boris, tukaj si ga pa posral. Daleč od tega, da so vse igre vzgojne, inteligentne in izobraževalne, in do neke mere imaš v svojih izjavah prav, saj stanje se slabša. A take skrajnosti niso pokazatelj prave resničnosti. Dosti je iger, ki spodbujajo možganjenje, medtem ko večina špilavcev zna uravnotežiti svoj konjiček ter ostale aktivnosti, od brcanja žoge do preganjanja bab in čitanja knjig. Pretiravanje z igrami je le del širšega problema: bežanja od naporne, krute resničnosti v namišljene svetove, ki jih je ogromno. Tja prideš bodisi skozi medije (navsezadnje tudi knjige tega nudijo obilo), bodisi skozi nalezljive substance, bodisi kako drugače. Prava težava niso alkohol, heroin, Bar in World of Warcraft. Prava težava je stanje družbe.

Izdavljenje kake take širše ugotovitve, primernejše za objavo v Delu kot v Novi, je pak za senzacionalistične politike morilski napor ...

Sneti

LESTVINA d.d.
Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

IGRA:	OCENA:
01. WORLD OF WARCRAFT	--
02. F.E.A.R.	87
03. CALL OF DUTY 2	79
04. GOTHIC 3	75
05. PREY	84
06. FIFA 07	83
07. NFS CARBON	61
08. GTR2	80
09. HALF-LIFE 2	94
10. THE SIMS 2	90

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- COMMAND & CONQUER 3
- S.T.A.L.K.E.R.

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Josip Kavka iz Postojne (igrica ena dobra)
- Denis Brinovec iz Brestanice (igrica ena)

Kako pravimo najstarejšemu in kako najmlajšemu ciganu v familiji? Alfa-romeo in cicigan. Ja, ni smešno.

NAJBOLJ PRODAJANE IGRE PRETEKLEGA MESECA:

01. NFS CARBON (PS2/PC)
02. THE SIMS 2 PETS (PC)
03. FIFA 07 (PC)
04. ICE AGE 2 (PC)
05. WORLD OF WARCRAFT (PC)
06. CS SOURCE (PC)
07. PRO EVO SOCCER 6 (PS2)
08. GTA LIBERTY CITY (PS2)
09. AC BELKAN WAR (PS2)
10. PREDATOR (PS2)

Sponzor naj prodajanih:

Heroes of Annihilated Empires



Hecno je, da so v vsako od teh bajtic stlačili nebroj poligonov, a se jih zaradi majhnosti sploh ne vidi. Pa hiške so take, kot bi lebdele nad ozemljem.



Trk dveh vojska je kot fizikalna simulacija tekočin. Val zombijev se zarije v vilinsko falango, polzi ob njej in jo naposled ovije. Kar zabavno.

Bentenje nad ruskimi izdelki postaja že obrabljeno, ampak nisem jaz kriv, če se mu ne da izogniti niti na tem mestu. Najbolje, da napravimo kar novo kategorijo 'ruskih iger' – oziroma, bolje, 'vzhodnih', da me ne bodo Ukrajinci in Čehi za ušesa. V osnovi ne gre za zanič igre, le nek značilen jebivetrovski pridih jih preveva, ki ga zahodni špili enostavno nimajo. Lahko ga skušajo posnemati, ampak v tem primeru zgolj izpadejo blesavi, medtem ko se ti ob ruskih originalih usta razlezejo v pomilovalen nasmeh, ker so tako naivni, da je že komično. Heroes of Annihilated Empires bo dober primer, da vas o zadevi naposled podrobneje poučim.

Lastnost ruskih iger številka ena: niso ultra inovativne – to pomeni, da ne izumljajo svojega (pod)žanra, ampak si sposojajo pri vsem, kar se zdi tisti trenutek modno. Poudarek na 'zdi'. Vsi 'vemo', da so kloni Warcrafta zdaj tako in, da nanje padajo že najstnice, sploh če jih spotakneš. No, Heroji so standarden golaž sorte 'z vilini in škratolini pokolji nemrtve', s strašnimi momljajočimi zombiji ter zmaji z ognjenim spahovanjem vred. Kajpak ne gre brez stasitih herojev, ki napredujejo z izkušnjami, pa nadgrajevanja enot in podobnega. Nato pride lastnost številka dve: avtorji vnesejo kupček zanimivih in izvirnih idej, ki bi jih drugje stežka videli, ker zahodnjaki nismo dovolj usekani za take eksperimente. V Herojih naši vrli junaki poveljujejo dobesedno hordam podanikov. Reč bo jasnejša, če omenim, da je sistem osnovan na Cossacks; jasno, GSC je avtor le-teh! V praksi to pomeni, da boste izvajali navale z ne desetinami, temveč stotinami zombakljev, in da se bodo posamezne enote zlile v morje (nagnitega) mesa, ki bo preplavilo sovražnika. Tod igra računa karamboliranje (collision) vsake enote s sovražnimi, ampak žal ne z lastnimi. Posledica so komične situacije, ko naproti pride na videz majhna gruča kostkotov, ki se kar naenkrat začne širiti in zapolni pol ekrana. Avtorji se hvalijo, da naj bi pogon podpiral do 64.000 enot na karti, a se mi zdi, da bi me moje računalo ob taki nalogi urno brcnilo v piščal in pobegnilo. Drug sveži koncept je zamrznitev herojev za pol ure, če hočemo zgraditi bazo. S tem se odpravi problem prehitrih napadov s heroji, ker je cena za to neobstoj oporišča. Uporabno. Oziroma, kot pravijo avtorji, popolnoma noro ter še nevideno. Tretja lastnost: pristno zveneče navdušenje. Že zahodne reklame so polne izrazov 'stunning', 'ground-breaking', 'epic', a vzhodnjaki jih pri tem totalno posekajo. Še bolj strašljivo je, da imaš vseskozi občutek, da mislijo resno. Au. Zato četrta točka pri ruskih igrah toliko bolj boli: vse skupaj je bodisi napravljeno neprofesionalno, bodisi ni dovolj izpiljeno, bodisi ni dovolj testirano, bodisi vse troje skupaj.



Vidite sedem številk ob zgornjem robu? Razen ene so vse surovine. Za znoret. Že napraviti vojsko delavcev je podvig, a jih lahko vsaj štancamo v neskončnost. Bogve, kako se tako hitro plodijo.

Vse to kajpak docela velja za Heroes of Annihilated Empires, povrhu pa se zadeva enostavno ne igra najbolj zabavno. Ne gre samo za zlajnane vsebinske in igralne temelje, temveč se zdi, da špil po dolgem in počez ni prav uravnotežen ter obtesan. Gibanje enot je počasno in leseno, medtem ko so karte prevelike. Štiri strani (vilini, škratje, severni magi in nemrtvi) so različne, toda ravnotežje je bolj kilavo. Zaradi množic je težko izvajati kako napredno taktiko. Za močnejše zveri je tu prenizka številčna omejitev, ki je čisto nepotrebna. Nadzor nad napredovanjem herojev je neroden. Štorija in zapleti v kampanji niso za odmet, vendar je podajanje naivno za zjokat in govor spominja na deklamiranje pri osnovnošolskem igralnem krožku. V večigralstvu so na voljo vsega tri karte! Grafični pogon je močan (hmm, peta točka!) in posamezni objekti luštni, toda preveč odmaknjen pogled in čudna perspektiva napravita neprivlačen rezultat. Za konec pa še naslov, ungh. Lahko ga dam kar pod zadnjo točko. Mislim, Junaki uničenih imperijev. Noro. Kače na letalu mu ne sežejo do kolen.

Aggressor kot junaški vilin v tej izjemni, epski, revolucionarni igri. Ja, pa kaj še.

57

množični pokoli ✔ zgodba v kampanji ✔ različne strani ✔ neprepričljivost ✖ neprivlačnost ✖ neroden vmesnik ✖ neizpiljenost ✖ že videno ✖

GSC (na)tlačenka 159

RACE – the WTCC Game

Na prvi pogled je nenavadno, da je švedski SimBin v roku pol leta izdal kar dve simulaciji vožnje. Toda resnica je taka, da se je razvijalec razdelil na dva dela. Glavnina moštva je s šefom vred ustanovila novo skupino Blimey, ki je vkup dala GTR2 (uradno je pod naslovom podpisan SimBin) in zdaj zavzeto programira dirkačino s ferrariji, ki jo omenjamo v oznanilih. Preostanek ekipe pa je skupaj z novimi rekruti izdelal tale naslov.

Turnih avtomobilov, če odštejem množico zastonjskih modov za rFactor, v simulacijah že lep čas nismo ugledali. Mnogi se nostalgično spominjamo davne Toce 2. V tem prvenstvu, ki je, mimogrede, za F1 in WRC tretje najpomembnejše svetovno dirkanje pod okriljem organizacije FIA, je poudarek na izenačenosti dirkalnikov. V ta namen so celo vpeljali obtežitve najboljših avtov. Kot se za licenčni izdelek spodobi, je simulirana celotna sezona 2006 z vsemi štirikolesniki in moštvi (alfa 156, seat leon, BMW 320, chevrolet lacetti ...), vozimo pa na vseh desetih prizoriščih, vključno s spektakularnim Macaom, brazilsko Curtibo in novo progo v Istanbulu. Kot bonus sta vključena dirkanje z zgodovinskimi alfami 75 in BMW M3 iz leta '87 ter pokalno tekmovanje z (modernimi) miniji.

Sprehod po všečnih, spoliranih menijih kaže na organizacijsko in lepotno prenovo. Špil sicer temelji na istem grafičnem in fizikalnem pogonu kot GT Legends, rFactor in GTR2. Žal se z osrednjo kodo vleče tudi napaka okoli določanja volana, ki včasih pobriše nastavitve. Takih površnosti in nedodelanosti je še nekaj, recimo utripajoče teksture na nekaterih progah, naletiš pa tudi na nevidne zidove in luknje ob stezi. Nič usodnega, a kvari vtis. Je pa izpostavitve vredna slaba optimizacija, ki na povprečnih mašinah botruje hudemu zatikanju že ob najnižjih grafičnih detajlih. Geforce serije 7 ali ustrezen radeon je nadvse priporočljiva oprema.

Načini igranja so klasični: vozimo prvenstvo ali dirkaški vikend in hitro dirko. Novost je le lov za rekordnimi dosežki uradnih dirkačev, ki pa se jih večina ne bo dotaknila. Glede na to, da je izdelek namenjen širšemu krogu ljudi, torej takim, ki so igrali Race Driverja, je tako skromen pristop minus. Vsaj kariero bi že lahko vdelali. Bistvo zato ostaja omreženo prerivanje z živimi nasprotniki.

Večigralska koda je že tako preizkušena, da ne povzroča problemov in teče gladko. Garaža ima, kot je pri SimBinu v navadi, vse, kar si mehanik želi. Začnemo pri osnovah, kot so krilca, pritisk gum in količina goriva, nastavimo pa lahko najmanjše podrobnosti, recimo razmerje prestav v menjalniku, geometrijo koles ter zapore diferencialov. Škoda le, da so opustili zelo uporabno izmenjavo nastavitev s kolegi po svetu iz GTR2.

Sed v dirkalnik pokaže, da so kabine lepe, a še zdaleč ne tako podrobne kot v GT Legends. Pogled iz njih je pri nekaterih dirkalnikih, posebej beemvja, otežen zaradi temnega vetrobranskega stekla. Kar se fizikalnega pogona tiče, že po nekaj ovinkih postane jasno, da tu ne gre za živčne zverine iz GTR ali starinske škatle s predpotopnimi listnatimi vmetmi iz GT Legends. Vozila so zaradi razmeroma šibkih motorjev, sodobnega podvozja in gladkih gum sprva skoraj smešno lahko vodljiva. Napak vozni model ne kaznuje hudo, zdrsi so lahko ulovljivi. Tega bodo veseli začetniki, saj se da z vključenimi pomagali voziti tudi s tipkovnico. Ima pa to drugo plat: vsak zdrs je kaznovan z ogromno izgubo časa, zaradi več manevrskega prostora in nižjih hitrosti pa moraš nenehno tiščati plin do skrajne meje. Tekmeci ti stalno visijo na zadnjem odbijaču, pomembno je ujeti zadnji trenutek zaviranja, idealno linijo in rahlo pospeševati že v zavoju, hkrati pa paziti, da te kdo ne trešči v bok. Zanimivo postane zlasti v Macau, na mestni progi, kjer je ponekod širine le za avto in pol in jo obdajajo ograje, ki ne odpuščajo, dočim je jagoda na torti dolga adrenalinska štartno-ciljna ravnica s hitrimi zavoji vrste zvozi-ali-se-razbij.

Naposled je treba pohvaliti še prehod na servis Steam, ki je zamenjal neslavni Starforce. Na njegov račun smo rešeni vstavljanja DVDja, hkrati pa je vselej naložen najnovejši popravek, če smo le povezani v splet. Teh ni malo, a potreben bo še kak. RACE je namreč po hišni tradiciji lepa, zaokrožena celota z veliko ljubezni do podrobnosti, toda SimBinov nadzor kvalitete je spal bolj kot pri prejšnjih naslovih.



● Slab je pogled v ogledala. Kako naj vem, komu pokazati sredinec, če me rukne v rit?



● Vseskozi je treba voziti na skrajni meji. Ni pomembno, če sedite v lacettiju ali novi trojki, vsi avtomobili so enako hitri. Pozabite tudi na uvidevnost tekmecev, umetnopametnih ali živih.



● Garaža je lepo pospravljena. Vsa orodja so na svojem mestu, manjka le možnost izmenjave s kolegi mehaniki po svetu.

Igi zeha vso ravnico – do ovinka, kjer mu spet tečejo potne srage.

73

odličen fizikalni pogon ✔ veliko podrobnosti ✔ končno najnovejša sezona ✔ bonus miniji in alfe 75 ✔ plitko udejstvovanje ✖ hroščiči in površnosti ✖ temne kabine ✖ nuca nenavadno močan hardver ✖

SimBin / Eidos — Natlačenka 160



Runaway 2



Čeprav ima Sushi celo jahto geekovske opreme, brez Brianovih domislic ne gre.

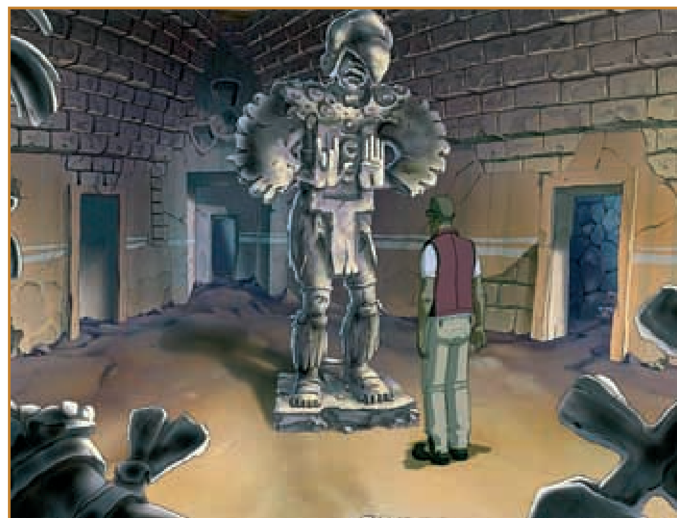
Pred dobrimi tremi leti je španski Runaway pustil mešane občutke. Za čudovito risankasto podobo in dobršno mero šarma smo mu odobravajoče ploskali. Toda istočasno smo vanj frcali nagnite dele rajskih jabolk, ker nas je nejevoljil z zblojeno zgodbo, krčevitim oklepanjem starih vzorcev in čez mejo samosvojimi ugankami. No, ustvarjalcev paradižnični fleki niso posebej zasekirali. Dvojko so namreč seštrikali v dokajšnjem duhu predhodnice in vanjo skupaj s kul rečmi zvlekli tudi kar nekaj starih kiksov. Toda čeprav tako nojevsko tlačenje glave v šoder pri avanturah srečujemo spet in spet, izlet v Pobegov dodelan, pisan in karizmatičen svet izrazito izstopa iz prežganke ostalih. Brian s kompanijo se smelo utrdi v srenji prepoznavnih in cenjenih avanturističnih imen, ki jih bomo gotovo še srečali. Na trojko toliko bolj upamo, ker špil ubere podobno polovičniško stezico kot Syberia (ali Matrica Reloaded, če hočete) in finišira v nemarno s klifa bingljajočem koncu.

Zgodba pobere nit blizu mesta, kjer jo je spustila eničina. Poparčkana Brian in Gina se mečkata na zasluženem dopustu, nakar se dami zahoče obiska bližnjega otoka. Sedeta torej v kašljajoče letalo in že gre narobe vse po spisku. Med strmoglavljanjem model družico z edinim padalom speha skozi duri in koreto sam zasilno parkira sredi džungle. Prvo srečanje z igro je tako podobno začetku marsikatere prošle dogodivščine, kar ob spremljavi nevsiljivih opičjih melodij malce ceneno, a uspešno ubira nostalgične strune. Za predjed moraš fantina spraviti iz pragozda, zlorabljajoč lemurja, špango za lase in lulajočega pitbula na baterije. Več kot ustrezen uvod, saj v zaodrju čaka bataljon podobnih hecnosti. Iskanje izpuhtele Gine se jadrno razmahne v zobanje češenj z vojsko, ki je atol okupirala pod pretvezo super skrivne misije. Ko se na žur povabijo še vesoljci z nadkozmično tehnologijo, uvidiš, da se je štorija vnovič strgala z verige. Sprva je podajana retrospektivno, ko Brian prijateljici Sushi o svojih peripetijah naklada po instantnem sporočilniku. A tipkljanje v varni, zasneženi gorski koči je le utvara, kajti zos se je v resnici šele dobro pričel smoditi.



Iz zverižnega letala se Brian izvleče zgolj z junaško opraskanimi prsmi in natrganim paščkom na papučah.

Reč je drugače razpredena na dolgo in široko, saj lagodno pohrusta petnajst do dvajset ur. Pri tem je lepo izražen tisti značilni pustolovski hakeljc: da se ti ne zaleti, je Pobeg priporočljivo jemati po žlicah. Sredi noči, nasičen, se ne boš domislil ničesar pametnega, četudi boš še tako besno klikal po zaslonu. A naslednji dan se ti bodo v svež um nakotalile nove ideje in prej brezupne zatike neredko strle kot za šalo. Občutek je tako zelo starošolski in nesramno vabeč. Toda vseeno pod zobmi parkrat zaškrta, kajti v ugankarski škrnicelj so primešali za odtenek preveč nore orešnjadi. Okej, varjenje zlomljenega ključa s pod lupo zbranimi sončnimi žarki še nekako požreš. Ampak kako pri troglavi opici izprazniti steklenice z vinom? I – uporabiš jih vendar s HODNIKOM, da se Brianu sprdne zaviti v sobo in se tam napiti kot mavra! Podobno bi bilo pri iskanju manjkajoče glave za medvedji kostum glede na butasto rešitev verjetno bolje, če bi si hecni kvazi biolog na bučo poveznil bel ajmar.



Zamaskiran v črnskega profesorja skoraj brez težav hlačaš po najtajnejših lokacijah. Denimo svetišču perutninskega božanstva.

Rokovanje s predmeti za nameček krati čuden sistem, ki bi bil pripisan hroščavosti, če ne bi z njim morila že enica. Gre za zakoličen vrstni red pri združevanju predmetov iz inventarja. Ko se ti nasmehne avanturistična muza in se nakaniš elastike na pilotskih očalih lotiti z ostro črepinjo, ni vseeno, kateri predmet pograbiš prvi. Prijem namreč deluje le ob zadegu stekla na špegle, v obratni smeri ne. Nadalje ni prav običajno, da sestavljena opravila vmesne faze včasih kar preskočijo in se med tipanjem v pravi smeri ne moreš vedno greti ob modro odmerjenih namigih. Vodenje je kljub jasnim smernicam skromno in največkrat navrže le eno suho koščico, nakar moraš ves preostali skelet nagruntati sam. Ugibanja in poskušanja vsega z vsem je tako več, kot bi si želel.

A srečoma sta količini vročih točk in predmetov obvladljivi, prav tako ni resnejših jag na piksle. Vmes-





Amelie podobno fračo srečaš tako med snemanjem trapaste oddaje …



… kot na galeji nekega krivozobega pirata. Napiti z grogom se je ne da.

nik je prijetno osnoven in brezhibno delujoč, zgolj z lupo in šapo, med katerima preklapljaš z desnim mišjim uhljem. Inventar na začetku vsakega poglavja utrpi blagodejno čistilno inventuro, vendar ga hitro znova napolniš z okrog ducat predmeti. Ključnih reči ni težko najti tudi zato, ker prizorišča ne belijo las s hinavskim spreminjanjem kotov kamere. Največ, kar te lahko doleti, je gladek in povečini očiten prehod v drugo polovico podaljšane scene. Prehode med kraji označujejo puščice in ob dvokliku vsaj brzinsko skačeš naokrog, če se tipu že teči ne ljubi. Lokacije zaradi ostro ločenih poglavij niso preglomazne, dočim je pri obsežnejšem otoku Mala na voljo uporaben teleportirni zemljevid s ključnimi mesti. Kraji današnjika, koder se Brian potika, pa so skladno s štorijo že kar potvorjeno raznoteri. Džungla, vojaško oporišče, hula-hula plaža, tempelj s tarantelami, bogataška jahta. In za posladek še časovni skok na gusarsko barkačo kot izrecen poklon Monkey Islandu, s prevezami, starinskim govorom ter pokvarjenim papagajem vred.



Da nisi stalno v tropski sopari, poskrbi ekskurzija na Aljasko. Tam se naučiš pripravljati alternativni suši.

Obilico mozganja slajša Brianova zgovornost, saj ima za vsako pravo in napačno kombinacijo pripravljen svojski nabor dokaj zabavnih čvekarij. Tip sicer s pretiranim duhovičenjem večkrat izpade kot pametnjakovič na meji zoprnosti, a ga vzameš za svojega. Humor je iskriv, zbadljiv in mestoma nepričakovano surov; prav tako so si dali duška z namigovanjem na seks. Navržena je dobršna mera tangic, osjih pasov in jedrih neder, čeprav Brian kot zaskrbljen reševalec izginule ljubavi nekam izgubi na kredibilnosti, ko se slini vsenaokrog. Sploh po brhki kelnarci, ki rada utruja z naštevanjem regimenta nekdanjih ljubimcev. Tako kot ona so tudi drugi liki zanimivi in dodelani, vsak po svoje odbit in z razvojem dolgoročno privlačen. Nekaj je starih znancev, nekaj novih obrazov – vsi brez izjeme navdušijo. Glasovni igralci so svoje delo opravili z odliko, čeravno se včasih spotakneš ob spoznanje, da se trudijo v več vlogah. Je pa res, da ima igra zlasti med prelomnimi čvekalnimi sekvencami težave s stabilnostjo, zato je priporočljivo pogosto shranjevanje. Podoba je na znan način pisana in izpiljena, s tem, da so v risankava oblačila odeti trirazsežni liki.



Vojaki niso ravno cvet pameti. Še dobro, sicer bi bilo špasa hitro konec, tako pa se jih da fino izkoristiti.

Vse to da sliko do visokega sijaja spolirane klasične zasnove. Oblikovalci zavestno in prepričano niso inovirali v nobeni smeri, naj se je v ostalih sodobnih avanturah izkazala za posrečeno ali ne. Tako v Želvinih sanjah ni sledu o mini igrah, še manj o arkadnih delih ali, bognedaj, tepežu. V isti sapi so kljub zajetnim dialogom uganke dovolj glasne in izrazite, da igra kljub vrhunskemu videzu niti približno ne zaide v smer švoh interaktivnega filma. Tekanje okrog je kljub tride pogonu preizkušeno kazanje in klikanje, tako da ni zbrk s snemalom in okornim nadzorom. Samega medu in mleka pa seveda od pristopa že zaradi neizbežne okostenelosti ne gre pričakovati. Zbodeta trda premočrtnost in odsotnost igranja z več liki. Slednje je še zlasti težko razumljivo, saj je nabor zanimivcev bogat kot le kaj in bi lahko nadzorovali vsaj še Sushi, ne da so njene vmesne dogodivščine podane z dvogovori. Po drugi strani pa se zna Brian sredi igre namaškarati do neprepoznavnosti in s tem namuti težen pridih večlikovja.

Plusi in minusi tako kristalizirajo v znano, precejeno avanturistično bit: pogovarjanje z odbitimi liki in tuhtanje ob nabritih ugankah, s čudovito grafično in zvočno platjo za povrh. Čeprav se ob kolcajoči zgodbi često praskaš po glavi in občasno bentiš nad kako pozlo, ki kapne čez rob, to za končno sliko všečne pustolovščine ni usodno. Domiselnost in navdihnjenost močno prevladata nad bedastočami, kvaliteten tekst poskrbi za potrebno ozadno globino in izvablja nasmehe. Drugi Runaway uspe biti pisan brez kičavosti, izzivalen brez pretirane zagovednosti in starinski s stilom. Ko bi pometli zlasti z že uležanimi napakami in ukrotili scenarista, bi tradicionalni recept kljub privihanim robovom mogel poseči po članstvu v klubu prestižnih. Tako je po njem spečena pita sicer toplo sprejeta, a čakamo na sveže pečen repete.

Navi dela špago. Eno nogo ima na Opičjem otoku in drugo na kredenci s Fileti iks.

79 zal izgled in izsluh ✔ dolga, živahna, izzivalna ✔ vleče napake iz enice ✖ včasih na več načinov preseže rob pameti ✖ težnje k sesuvanju ✖

Pendulo Studios / Focus Home Interactive

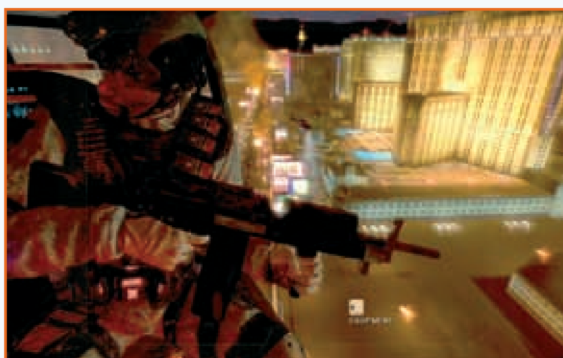


Rainbow Six: Vegas

Verjetno bi ne bilo bolj radostnega starega kozla od mene, če bi se vrnili časi visokoproračunskih, a resnih in globokih taktičnih streljank, kakršni so bili prvi Rainbow Sixi. Serija je štartala že kar oddaljenega 1998 in je predstavila elitno Natovo protiteroristično enoto s člani z vsega sveta, ki je iz klasičnega prvoosebnega pogleda reševala talce in po zakonitostih pristopa CQB (Close Quarters Battle) luknjala habala-nepridiprave po ulicah ter tesnih prostorih. Zapletenost je bila na visoki ravni: pred misijami je bilo moč načrtovati napad, za usklajene vdore upravljati z nič manj kot štirimi moštveci in iz telesa vodje skočiti v kožo kateregakoli živega člana odprave. Če je kdo med opravljanjem dolžnosti umrl, je truplo ostal za vso kampanjo. Slehernega soldata so definirali ime in kupek lastnosti (natančnost pri streljanju, spretnost nastavljanja razstreliva, zmožnost vdiranja, gibčnost, napadalnost, sposobnost vodenja ...), pred odpravo pa si jim dodelil orožja in opremo iz resničnosti. Zasnovo, pri kateri je sodeloval tudi pisec Tom Clancy in šele na temelju igre spisal roman, je publika izdatno požegnala in uspešnico so predelali za vse mogoče platforme – playstation, dreamcast, N64, celo game boy color. Rainbow Six je postalo ime, znano slehernemu navdušenemu igrarju, kar sta v spregi s številnimi dodatki in kompilacijskimi izdajami le še potrdili nadaljevanji Rogue Spear (1999) ter Raven Shield (2003).

No, upanje na povratek odpisanih je ničevo, saj je doba kompleksnih taktiščin iz niza R6 minila. Frišnemu času zapovedujejo filmi, nabiti s posebnimi učinki, visokooktanski videospoti in konzole. Za prvo dvoje počasnelni stari pristop ni bil dovolj bleščav, dočim igralni ploščki plejštacjonov in iksboksenov omogočajo le določen nivo sofisticiranosti, preden nadzorna shema razpade. Dodajmo izredno prodajo ajnfoh pokaliških špilov, ki jo zagotavljajo množice testosteronsko utekočinjenih ameriških najstnikov, in smer razvoja je na dlani. Ubisoftovi kravatarji so pač uzrli goldinarski potencial Rainbow Sixa in razvojnemu timu, Red Storm Entertainmentu, ki je od nekdaj skrbel za Mavrice, zapovedali, naj obrne krmilo. Da je bil Lockdown (J152, 30) totalen gnoj in eno največjih razočaranj letošnjika, jih ni onespogumilo. Jasno – kam pa naj bi serijo popeljali, če ne v akcijo? Po uspehu slično obdelanega Ghost Recona bi jih delničarji žive odrli, če bi se skušali vrniti k pecejaškim koreninam. Zato so odgovorni naredili salamensko salomonsko potezo: Rainbow Six so vzeli Rdečemu viharju, ki je fasal nalogo klamfanja večigralskega dela Advanced Warfighterja, in ga zaupali proslavljenemu montrealskemu studiu, kjer so nastali tako legendarni naslovi, kot sta Splinter Cell ter oživljeni Prince of Persia. A ne le to: projektu Vegas se je kot vodja pridružil producent Raven Shielda Chadi Lebbos. Da lahko trda roka in jasna vizija takega izkušenca ključno zaznamujeta ves izdelek, je jasno vsakomur, ki ima nekaj pojma o tem, kako poteka ustvarjalni proces.

Ker je imel Lebbos na rokah finančno-pogodbene lisice, je up na staromodno zasnovo odveč. Načrtovalna faza je šla po gobe, tako kot več



O natančnosti prenosa Vegasa bi se dalo debatirati, a bleščavost je med helikopterskimi preleti nadvse impresivna.



Takle prizor boste ugledali malokrat, saj je recept za urno pogibel. Vegas je sorta igre, kjer kanalje popokaš na daleč, sicer preveč tvegaš.



Ne, nisem se nažvečil pejotla od vsega hudega, marveč so me obstrelili. Dobro se je umakniti v zaklon, itak pa takole bolj malo vidim.



Prepoznavne ulice med kazinoji so polne luči, teroristov in talcev.

moštev, lastnosti vojakov, ukazovanje na karti in polnoštevilčna zasedba. Primernejši naslov bi bil Rainbow Three: Vegas, saj so ostali le trije oboroženci – ti kot poveljnik in dva spremljevalca. V njuna telešćka ni moč skakati, vnaprej določeno oborožitev imata in ni ju moč ločiti. Komandiranje opravljaš s premikanjem merka in stiskanjem preslednice, kar veli premik tja, kamor imaš uperjeno pucalico. Če so to vrata, se bosta sotrpina pripravila na vdor, ki je lahko treh vrst, odvisno od tipke, ki jo pritisneš – običajen s čiščenjem prostora, z razsutjem duri ali tak, da v sobi najprej pristane bomba, čemur sledi ulet komandosov. Pod vrati lahko špegaš s kamerico na pregibni cevi, da vidiš, kakšna je situacija, in kot primarno ter sekundarno tarčo označiš dva terorista, kar je kul, ko vidiš, da nekdo grozi talcem in bi ga rad fental najprej. Tu se vidi, da so se ustvarjalci malo lovili med željo po obnovitvi veličine Raven Shielda in novodobnimi smernicami, saj ni tako malo situacij, ki bi jih lepše opravil z bolj dodelanim poveljevalnim vmesnikom. Zlata vredno bi bilo že ukazovanje vsakemu spremljevalcu posebej, kaj šele klikanje po karti, saj je treba imeti v neposrednem vidnem polju vsak kvadratni centimeter kraja, kamor želiš poslati kolega. Da ne omenjam hlepenja po možnosti zapovedovanja naskoka s flashbangi in dimnimi granatami, onesposabljanja namesto pobijanja teroristov ... Ja, Vegas so hkrati razvili za PC in xbox 360, kar pomeni, da vmesnika niso smeli zapletati. In niso ga, kajti višek taktične naprednosti je, da tovariša postaviš k enim vratom, sam greš k drugim, nakar sprožiš želeni napad ter noter planeš še sam. Varianta tega je spuščanje po vrveh z vnaprej določenih oprijemnih točk. Ljubitelji ancientnih Rainbowow, ki so uživali v dodelanih taktičnih akcijah, ne bodo impresionirani, medtem ko je nabor akcij popreproščen tudi glede na že tako ali tako okleščeni SWAT 4.

Toda če postaviš na stran pobožne želje po zapletenosti in igro vzameš za tako, kakršna je, torej za naprednejšo akcijado z bazičnimi taktičnimi elementi, bušnejo na dan številne kvalitete. V skladu z izročilom Raven Shielda za podlago rabi hecna, a nekako zadostna in tematiki ustrezna štorija v slogu nadaljevanke 24, ki veli, da se razbojniki z baburasto voditeljico lotijo Las Vegasa, najbolj cingljajočega mesta na svetu. Še zeleni poveljnik antiterorističnega moštva Logan Keller ji tjakaj sledi iz trenažne misije v Mehiki (kar lepo osvetli razlike med R6 in Ghost Reconom), nakar za družbo dobi zamorca Michaela Waltersa in Korejca Junga Parka. Na trojici je zdaj, da skozi niz obračunov v lasvegaških kazinojih in drugih stavbah pofenta vse pridaniče, preden se kaj zgodi dragocenim ruletam & enorokim jackom. Zdaj, če bi možaki ne bili okoreli soldati, neobčutljivi na cinglcongl ter neonsko razsvetljavo, bi storili malo, saj bi dolge minute zgolj bolščali v do nezavesti okrancljano okolico. Unreal Engine 3, odgovoren tudi za Gears of War, scimpra izjemno podobo olišpanega mesta Vegas, polno HDR-osvetljevanja, dinamičnih senc, dušečega dima in frfotavih raznobarvnih luči, kar daje nadvse avtentičen občutek. Za razliko od Double Agenta je next-gen podoba optimizirana in čeprav je igra sistemsko kar zahtevna, jo bodo ninja stroji poganjali veselo, da bo kaj. (Nerazumljiva je edino odločitev, da ne vdelajo podpore širokozaslonskosti, česar ni spremenila niti prva zaplata. Za prvo pomoč čekirajte tomesečno ploščkovje, kamor sem dal nasneti popravljene nastavitvene datoteke.) Ne škodi, da grafiki pomaga odlična zvočna plat, od inštrumentalne glasbe prek profesionalnega govora do mogočnega, srhljivo realističnega zvoka orožij, ki užitek pri nažiganju podeseteri.



Toplotni pogled je kul za lociranje barabinskih teleščkov skozi dimne zavese. A kasneje to obvladajo tudi oni ...

Vzdušje je torej na nivoju in izvedba slastna. Ampak to je samo dobrodošla češnja na torti, zakaj bistvo je vedno v igranju. In dotično je zelo solidno. Poveljevanje vsled enostavnosti dojameš hitro in čeprav je omejeno, zadostuje za dokaj intuitivno ter logično rešitev večine situacij. Prav pri slednjih so se avtorji najbolj izkazali, kajti Vegas je razgibana pokalica teroristov, ki ti ne pusti, da bi se zazibal v dolgočasen tempo. V nasprotju z Letdownom, khm, Lockdownom, ki je bil galerija zehalno kopirastičnih prehodov, soban, rovov in trgov, R6V stalno zbada z novimi prijemi. Zdaj se skrivaš za avtomobili, potem te s helikopterjem odložijo na vrhu TV-stolpa, še prej laziš po podzemnih rovih. Rolajo se majhne sobe z enim vhodom, dvorane z več durmi, kjer je treba izvajati hkratne vpade, večnadstropne zgradbe z odprtimi ter zaprtimi štuki, restavracije, direktorske prostore, peskovita mehiška postajališča za vlake, prostrane dvorane z avtomati, ki so odlična skrivališča za sovražnike, hekanja računal, branjenja pozicije, naskoki, prodiranja niz ulice, reševanja talcev ... Nemara je le dram s slednjimi nekoliko premalo, saj se teroristi manj kot na skrivanje za živimi ščiti zanašajo na lastna ubojita sredstva. Kar pa nadomesti dejstvo, da so številni zapleti po zgledu prvih Mavričnjakov večrešljivi, saj moreš dostikrat izbirati način, kako boš vpadel in opravil (špaga, stopnice, ta soba prej, oni sovrag potem?). Nenazadnje šteje tudi krepelo, ki ga vlačiš s sabo. Poleg granat eksplozivne, dimne, slepilne ali zažigalne sorte imaš opasano pištolo, ki ima (nekam trapasto) neskončno zalogo streliva, in močni pokalici, ki ju po želji kombiniraš. Recimo jurišno (kalašnikov, 552 commando, G-36C, M8 ...) in snajperko (M4-0A1, PSG-1 ...) ali hitrostrelko (MP5-A5, MP-9, UMP-45 ...) in potezno (870 MCS, M3, SPAS12, XM-26 LSS). Lahko si omisliš balistični ščit, na glavi pa imaš neprenehno posebna očala, ki dajejo toplotni ali nočni pogled.

A ne glede na okolico, vrsto misije in orožje je treba biti vedno, ampak vedno maksimalno previden, saj igra ne skopari z izzivom. Namesto da bi zavoj v arkadnost dojela kot izgovor za početje gluposti, te prisili, da stalno iščeš kritje. To storiš tako, da stisneš desni gumb na miški, nakar se izza ovir dvigaš ter nagibaš, prožiš in se skrivaš nazaj. Napredna poteza v tem pogledu je, da moraš paziti, za kakšnim materialom tičiš, kajti les ne bo zdržal naskakujočih krogel. Isto velja za barabine. A srce ti maltene nikdar ne preneha hitreje biti, kajti pogoji preživetja so neusmiljeni.



Začetek je bolj ghostreconovski kot rainbowski in se naslanja na podvige žlahtnega žlahtnika Sama Ribiča.

MAVRICA IMA VEČ BARV

Pošteno multiplayersko plat vsebuje Vegas. V sodelovalnem načinu (co-op) je moč opraviti vso enoigralsko kampanjo ali pobijati bote v terrorist huntu, kjer se negativci pojavljajo naključno. Tekmovalnih načinov, ki podpirajo do šestnajsterico sodelujočih, je šest: survival, team survival, sharpshooter in team sharpshooter, retrieval ter attack & defend. Obetavno, žal pa vsega tega nisem mogel preizkusiti, kot bi si želel, saj je večšpilavstvo nestabilno. Redkost niso zamrznitve, izleti s serverja in rušenja na namizje, iskanje partij je igra na srečo ... Popravek je določene stvari porihtal, a pokvaril druge, tako da čakamo na naslednjega. Slika je precej podobna na xboxu 360, kar je škoda, saj je enoigralstvo stabilno in dokaj razhroščeno, dočim multiplayer vsebuje nabiranje izkušenjskih točk skozi uspehe in posledično odklepanje opreme ter orožij. Še en pred izidom neizpiljen izdelek, torej – a nič novega za 2006, to leto koloradskega hrošča!



Ko sotrpin pade, ga lahko ozdravite sami ali to zapoveste preživetveniku. Škoda, da ukazov ni več, recimo odvleci ga na varno in podobno.

Že ko te laže obstrelijo, se ti pogled za relativno dolgo časa zamegli, tako da ne vidiš dobro, kam meriš; še en zadetek v tvoj telešček in vidiš samo razpotegnjene obrise senc; naslednji pa te pokonča. Drži, da ne moreš izkrvaveti in da manjka poškodbeni model tako zlobkotom kot tebi in tvojima. Če te nekaj časa nihče ne ustreli, se ti zdravje čudežno povrne po Halovem zgledu, medtem ko lahko spremljevalca ozdraviš sam oziroma to drugemu na tvoje povelje stori oni, ki še stoji. A po drugi strani vedno obstaja možnost, da te fenta ena sama krogla, kar se ne zgodi poredko, soldata pa izkrvavita, če jima nihče ne pomaga. Ko eden njiju podleže, je misije konec. Dovolj je trenutek nepazljivosti, da crkneš kot odojek, hoja po nepreverjenem in nepokritem območju je kockanje in Vegas je čisto druga pesem kot Lockdown, kjer si delal dar-mar kot akcijski junaki v slabih filmih iz osemdesetih. Dinamiko tvori živčno skrivanje za stebri, pogledovanje ven, streljanje, umikanje, premeščanje, poveljevanje, dirjanje, zdravljenje, nabijanje orožja, vse to ob vedenju, da te lahko v večna lovišča pošlje že ena krogla. Za nameček nabojev hitro zmanjka tako v šaržerju kot nasploh, nakar palico smrti suneš mrtvemu teroristu oziroma se znova opremiš ob redkih obnovitvenih zabojih. Isto velja za bombe, ki jih je treba ujčkati kot deteca.

Vse to ne bi bilo tako močan povod za nervoznost, če ne bi ustvarjalci vdelali še ene zlobnosti: precej vsaksebi postavljenih nadaljevalnih točk. Nič hitrega shranjevanja, nič včitavanja do nezavesti: med checkpointi ni nobenega jamstva, kar obilno prispeva k edinstvenemu občutku ranljivosti. To je hkrati ena od pomanjkljivosti, saj par teh punktov ni zadeganih (samo) hudobno, temveč nepremišljeno slabo. Zlasti so taki spočetka, kar je čudno, saj bi si človek mislil, da bi hoteli oblikovalci igralca privleči, ne odbiti. A stanje se unese in kljub nekaj anomalijam nadaljevalne točke padejo v oster, toda pravičen ritem, ki ohranja znoj na dlaneh. Bolj napeto vzdušje od Vegasa je zadnje čase doseglo malo streljank na splošno, kamoli taktičnih, in to je treba ceniti. Po zgledu Raven Shielda so nagrajeni pametno postavljanje, natančno streljanje (krepela rukajo kot mule!) in inteligentni manevri, kaznovani pa nepremišljenost, igranje heroja ter slaba ocena situacije. Tako je že na normalni težavnosti, ki nikakor ne traja manj kot dober ducat ur, kaj šele na hardcore, kjer je sovražnikov več in so še smrtonosnejši.

Kar nas pripelje k presenetljivo solidni umetni pameti. 'Presenetljivo' pravim zato, ker je to tradicionalna rak rana serije R6, in videti je, da je programerjem naposled uspelo izdelati kolikor-toliko prepričljivo silicijevo inteligenco. Od botov bi si sicer želel več samoiniciativnosti, saj ne bo prišel nihče pogledat, ko v sosednjem prostoru na ves glas popokaš tri kanalje, ali zaveznikom javil situacijo po radiu. Istotako so nekam nedejavni, ko je treba prodirati proti tvojemu položaju, in čeprav mečejo dimne in zaslepljevalne granate, jih ne pospremijo z jurišem ali večjim premeščanjem. Znajo pa te nekateri zaposliti s streli, medtem ko se drugi premaknejo v ugodnejši položaj, da te vidijo s strani (flanking), natančno ciljajo, lazijo med zakloni, se razporejajo po vsem prostoru in podobno. Za ekstra vznemirjenje poskrbijo skriptane sekvence v slogu vpadov negativcev s stropa z vrvmi. Posebej kul je, da zlobkoti niso enaki skozi vso igro, temveč so vedno bolje opremljeni, čemur se je treba prilagajati. Začetni ubožčki nimajo za žemljo proti kasnejšim profesionalcem, odetim v zaščitne jopiče ter s toplotnimi špegli na čefarah, in če taktika dimna granata + termalni pogled + naskok + snajpanje od daleč sprva deluje kot namazana, te teroristi kmalu vidijo skozi dim in se je treba spomniti česa drugega. Namečkoma imajo osebnost: ko jih zalezuješ, se pogovarjajo tehtnosti in neumnosti, med drugim v avtentični španščini, med bojem pa se kriče spodbujajo, obupujejo in se iščejo v splošni zmedi. V splošnem ne zahtevajo nekega res naprednega razmišljanja, so pa dostojni nasprotniki, ki te mimogrede naluknjajo, če ne paziš. Reči velja še, da je pamet, ki vodi tvoja kolega, prav tako v redu. Mestoma se postavita izdatno debilno in zato umreta, a večinoma sta fejst. Manj zahtevne sobe na začetku umeta očistiti sama, toda kasneje ju je treba paziti in dobro izkoriščati, obenem pa imaš nenehno občutek, da se vloge izmenjavajo – zdaj si ti podpora njima, nato je obratno.

Kruta resnica je, da bodo resnobni očaki, ki čislajo zasnovo prvih treh Rainbowov, Vegas najverjetneje zviška prezrli ali ga obravnavali kot lahkoten grižljajček, ki prinaša le odmev okusa naprednih starih dni. Zameriti jim tega ne gre, saj je občutek precej drugačen od začetnih Mavric, ni malo situacij, ki bi bile elegantneje izvedljive z naprednejšim sistemom poveljevanja iz včerajšnjika, hkrati pa je žalostno videti, kako mora nadmočna struktura zagristi v prah, ker tako zahteva akcijadna sodobnost. Takisto špil ni brez napak, med katerimi gre izpostaviti par fantastično zoprno postavljenih nadaljevalnih točk in kakega hrošča, ki pa resneje razžrejo le obetavni multiplayer (čitaj okvir). A po drugi strani bi bilo novi R6 krivično odpisati samo zato, ker muho obrača proti drugačnim ciljem. Hvalevredno je, kako je špil kljub čislanju arkadnosti ohranil par naprednih elementov ter jih v navezi z bum-tresk pristopom spojil v posrečeno, adrenalinsko mešanico taktike in akcije. Po eni strani – tako kot Rainbowi njega dni – zahteva dosti koncentracije, previdnosti, razmisleka in vztrajnosti, saj si mrtev ob najmanjši nepazljivosti, po drugi pa ne škrtari s filmsko spektakularnimi obračuni ter direktno napetostjo pogrošnega romana. Čeprav ga kvari par težav, Vegas serijo vrača k stari odličnosti ter gloriji. V kakorkoli mutirani obliki že.



Na srečo je treba rešene zajeteže redko ujčkati, saj večinoma ostanejo, kjer so, nakar pridejo ponje SWATovci (those pussies!). Kam naprej, vam sporoči vaša zveza v helikopterju na ekrančku zgoraj levo.



Kamerica, potisnjena pod vrata, je v taktiščinah klasično orodje. V ČB pogledu lahko označiš do dva prioritetna cilja.



Sneti: "TELL ME WHERE THE TERRORISTS ARE!!! TELL ME NOW!" Naključni mimoidoči: "Um, everywhere?" Sneti: "Damn."

86 hardcorovsko težka, jajcestisno napeta taktična strelska akcija ✔ raznoliki, dobro zastavljeni obračuni z več pristopi ✔ umetna pamet ✔ odlično vzdušje ter predstavitev ✔ obsežno večigralstvo ✔ nekaj nadaljevalnih točk iz pekla bo nevztrajnim zamorilo izkušnjo ✖ poarkadenje glede na stare čase ne bo sedla dedkom ✖ nestabilnost multiplayerja ✖

Ubisoft

Joint Task Force

Da je danes svet razdeljen na dobre soldate in hudobne teroriste, vemo. Je bilo na televiziji. Tudi igre nas ne zavajajo in v njih, če le damo kaj nase, vestno koljemo turbanske bradateže v opankah. Pač, v času, ko je druga svetovna vojna skorajda docela prežvečena, so iz omar ter spod postelj na pomoč priskočili novi idealni sovragi, da zamenjajo zlajnane nacije. V medijih so itak razčlovečeni in zlobni, povrhu pa izvirajo z drugega konca sveta, kjer živijo zmaji, ljudožerci ter zasekamožje. (No, zdaj veste, da je Zasekamož Afganistanec. Tam so vsi taki.) Zato jih lahko pobijamo brez slabe vesti. Je pa hecno, da so lepemu delu razvitega prebivalstva antipatični tudi Američani, zaradi česar se je v igrah pojavil še en trend, nastopanje v vlogi 'mednarodnih enot'. Avtorji ponavadi ustvarijo enote Združenih narodov, ker celo otročad ve, kaj so modre čelade (to so tisti, ki mirno gledajo, ko okoli divja vojna). Tako se lahko pridružimo modnemu lovu na teroriste, ne da bi morali postati naturaliziran Čezlužec.



Od lokacij navduši Balkan z blokovskimi naselji, vasicami in jugoti ter zastavami.

Joint Task Force je natanko to: elitna mednarodna enota, sestavljena iz vojska razvitih zahodnih držav, ki se gre slepe miši z vsemogočimi nasprotniki svobode in demokracije. Njene vajeti dobimo v roke v realnočasovnem strateškem načinu, kjer je ekonomska plat zdruznjena na minimum: denarce dobivamo z izpolnjevanjem ukazov, okrepitve pa priletijo v helikopterjih ali letalih. Zgodba si ne dela preglavic z objektivnim pogledom na zadeve, marveč zasleduje testosteronski tobogan dogajanja okrog truda pogumnega majorja, da bi našel teroristično celico, ki grozi svetu. Štorija je precej za lase privlečena, ampak to gre skupaj s stereotipnim govorom, ki je tako čez les, da izpade humoren in se hecnim zapletom dobro prilega. Skratka, reč ne premore take resnosti kot recimo Act of War, a ima dovolj preobratov, da vleče. Vrli major falote preganja od Mogadiša prek Bosne in afriških pragozdov do Afganistana ter naposled Iraka. Pri tem nas spremlja nenavadno dobro vzdušje, ki ga pripisujem posrečeni glasbeni spremljavi in dobremu, razgibanemu videzu. Okolico lahko primerjam s Faces of War, s pridržkom, da je podiranje objektov osnovno – zadetek v eni potezi poruši hišo. Karte niso monotone in se od naloge do naloge precej razlikujejo. Tudi moderno vojaško tehniko je veselje gledati. Jasno, reč so delali vzhodnjaki.



Zaradi kamere zgoraj levo se ne moreš znebiti občutka, da si v resničnostnem šovu in se nekje zadaj množica dere 'Jerry! Jerry!'

In tako pridemo do težačenja. Tile ljudje za Karpati imajo neko čisto svoje razumevanje igralnosti, majkemi. Vzdušje gor ali dol, vse zopet razvodeni v monotonosti opravkov. Act of War je lepo začrtal smernice, ki določajo prepletanje napete zgodbe in raznolikih bojnih nalog, v JTF pa je lahko zgodba še tako polna preobratov, pa to še vedno pomeni, da bomo šli od enega konca karte do drugega in postrelili vse, kar leze in gre. Igra skuša ležernost na več mestih razbiti z nepričakovanimi skriptanimi napadi, vendar ti položaj samo polabšajo, ker se jih je težko ubraniti, medtem ko enote umrejo zelo hitro. Slab nadzor nam ni v pomoč. Za strategijo brez gradnje baze, kjer je običajno treba napredovati previdno in taktično, bi moral biti boj sučna točka vsega. Toda nadzor ne ponuja uporabnih prijemov, predvsem pa je obnašanje vozil obupno, saj se redko postavijo tja, kamor želimo. Izkaže se, da je igro namesto kot količkaj napredno taktiščino daleč laže igrati kot običajno strategijo in enostavno navaliti na sovražnika. Njegova umetna pamet je tako zanič, da je to povsem izvedljivo, uvedba kritja za pehoto pa tako neizrabljena, da ni vredna omembe.

Špil vsebuje tudi novosti, ki naj bi vnesli svežino, a nista docela izkoriščeni. Prva je vpliv medijev: če pobijemo preveč civilov, bomo deležni manj sredstev, s katerimi kupujemo nove okrepitve. Vendar civilistov sploh ni veliko na spregled, dočim mediji ne glede na položaj gobcajo nekaj levega. Druga reč je napredovanje vojakov, ki sčasoma postanejo 'heroji' in dobijo posebne sposobnosti. Nanje naj bi se navezali, a je njihovo število v nalogah preveč omejeno, da bi jih lahko res izrabili. Zato niti hitro ter eksplozivno (čeprav čisto klasično) večigralstvo reči ne more napraviti tako dobre, da bi jo res priporočil. Nič, nazaj gledat Fox News, hehe.



Vojaki lahko v vsej igri za zaklon uporabijo zgolj maloštevilne vreče s peskom in dva avteka. Kaj so avtorji pohali ob tej ideji?

Stric terorist je Aggressorju sunil jedrsko igračo, zato jo bo dobil okrog kepe.

65 razgiban videz ✔ vzdušje ✔ napredovanje vojakov ✔ hitro večigralstvo ✔ monotono dogajanje ✖ slab nadzor ✖ umetna pamet ✖ neizrabljene novosti ✖

Most Wanted / Sierra

Rush for Berlin

Dajmo rečt eno ali pet o risankah naše in vaše mladosti. Recimo La Linei, ki smo jo gostili tudi na ploščkih. Šubidubidum badum ... Kaj pa Modri dirkač, Toro in Pončo? Stripy? Gustav? Lilliput-put z nespornim zmagovalcem, afriškim termitom? Eee, kaj pa ... *Izza vogala se nenadoma prikažeta v črne suknjiče odeta plečata moža, z zamahom ali dvema avtorju teh vrstic izbijeta heretične misli iz glave ter ga prikleneta pred monitor, koder se podijo tankci. Sledi blisk svetlobe iz majhne podolgovate napravice in že ju ni več.*

Aaa, kaj ... ? Ah da, tu imam Rush for Berlin. Od madžarskega Stormregiona. To so tisti ljudje in žene, ki so napravili Codename Panzers. Prvo inu drugo fazo. Bržda bi tudi tretjo, ampak jih je zadel božanski navdih originalnosti pri ustvarjanju naslovov, zato je nastal Rush for Berlin. Žal navdih dlje od naslova ni nesel, kajti sistem je na moč podoben, takenako vsebina. Zopet smo Američan, Nemec, Sovjet, Francoz in spet se podimo po Evropi v shermanih, tigrih ter volnenih gatah za rusko zimo. Po bojišču dirjajo in letijo v luft konzerve v kvazi taktičnem pristopu, ki spominja na Blitzkrieg, a je zaradi večje vzdržljivosti enot bolj akcijski in zato samosvoj. Natančno sem ga dal skozi že dvakrat, ob prvi (J136, 80; id=1045) in drugi fazi (J147, 7; id=1905), zato se raje posvetimo novim detajlom.

V osnovno zasnovo so zmetali čisto vse, kar tale podžanr premore. Heroji, ki so bili poprej le malo manj glineni glinasti golobi, tu z napredovanjem pridobivajo nove sposobnosti; sovjetski denimo dvojno dozo vodke, ki poveča moralo. Čudno, da jim uspe potem še kaj zadeti. Množica nalog v posameznih misijah prebije vse meje in na voljo je kopica glavnih ter stranskih ciljev, katerih izpolnjevanje nam prinese dosti, od novih enot do lažjega naskoka na glavni cilj ali nabavljanja časa. Ja, čas lahko kupujemo. To ni kaka nora iznajdba naci znanstvenikov, temveč najpomembnejša novost. Misije v kampanjah imajo namreč postavljen časovni rok. Ako smo urnejši, se pridobljeni čas prenese naprej, koder ga lahko zamenjamo za več iii-tankcev. Na ta način moremo zapasti v 'časovni dolg', ko za nalogo določimo preveč enot – tako tveganje je treba nato seveda izrabiti, da misijo hitreje končamo. Ideja je v praksi učinkovita, a moram potarnati, da se avtorji v inovacijo niso vrgli dovolj na glavo, saj nima ključnega vpliva na to, kako igramo oziroma ali uspemo priti do konca. Da bi si v boju zares dobival nezdravo barvo od vznemirjenja, bi morali okoli zgraditi ves RfB, ne da so jo zgolj dodali kot bonbonček. Tako je dogajanje znano: bojišče premerjamo od enega cilja do drugega, sem in tja potuhtamo, kako vreči v zrak kak vkopan položaj, hkrati pa likamo cunje in gnojimo mn3njalnik. Naloge niso kaj prida zahtevne, tudi zaradi dokaj levaške umetne pameti. Izjema so le nekatere zanimive sekundarne naloge in nemška kampanja, ki predvideva, da je von Stauffenberg Hitlerja le uspel ubiti do smrti, nakar preostanek nacističnega vodstva uporabi vsa nova orožja za dosego častnega premirja. S tem izgovorom po kartah strašimo z mausom in reaktivci. Zraven se z uspehi odklepajo posamezne naloge v četrti, francoski odporniški kampanji, ki ponuja izziv uničevanja celotnih tankovskih bataljonov s patirskimi pipci. Za tazaresne mazohiste. Vidi se, da so avtorji iz obstoječega sistema poskušali iztisniti kar se da mnogo. Stranski cilji so raznoliki in tudi izvirni, od ciljanja ladij z baterijami do lova na tankovskega asa, ki vseskozi menja poškodovane tanke, in celo zaresnih miselnih ugank! Vsaka naloga ima svojo uvodno animacijo in 3D navodila, pa tudi v celoti je špil lepo zloščen. Toda Company of Heroes je dokončno postavil nove standarde tako v animacijah kot akciji in predvsem izzivih, ki te vseskozi suvajo s pestjo po goflji. Stormregionov pristop tempa enostavno ne dohaja. Ne premore dovolj ne pristne akcije, ne UAU!-trenutkov, ne mrzličnega tuhtanja. Da kakovosti večigralstva ne omenjam. Če zadeve še ne poznate, pljunite štiri jurje za prvo fazo. Mimogrede, a kdo ve, zakaj sem priklenjen na mizo?



Grafični motorček je praktično enak prvotnemu, kar pa niti ni huda slabost, saj je bil dve leti tega vrhunski. Njegov zaščitni znak – barvito letenje v luft – ga tudi tokrat ne pusti na cedilu.



Tale naloga, ki poteka pod zemljo, me jako spomni na davne čase, ko smo nekaj podobnega počeli v Red Alertu. Samo da je tu treba šnjofati omare, pa še uganke so.



Kampanja zighajl kameradov je na začetku zaklenjena, a priporočam vztrajnost, ker so najzanimivejše ravno misije v njej.

Hvala bogu, da Madžari ne delajo po drugi svetovni še risank, se priduša ***Aggressor***.

73

zanimivi stranski cilji ✔ čas je denar ✔ spoliranost ✔ zastarel in prežvečen sistem ✖ slaba umetna pamet ✖ bleda akcija ✖

Stormregion / Deep Silver

Roboblitz

Medtem ko konzolašem ob izbuljenem zretju v Gears of War padajo zrkla po tleh, moramo pecejaši s pipcem delati zareze na steno (ali v zapestje, če smo dovolj obupani), odštevajoč dni do izida UT2007, ko bomo naposled priče pogonu Unreal Engine 3. No, vsaj tako menijo nepoučeni, kajti tu je na videz nedolžen špilčič, ki bo bržda za vekomaj znan predvsem kot prva igra za računala na novem Epicovem čudu – Roboblitz.

Ime je hecne sorte in tak pridih ima tudi špil: kot robotek Blitz smo hišnik v oddaljeni vesoljski trdnjavici, ki jo naskočijo vesoljski pirati. Na nas je, da jim z gigantskim kanonom povemo, naj se poberejo, od koder so prišli. A snovalec je utrdbo skonstruiral malo po svoje: da posadka uporabi top, mora premagati kup preprek in miselnih ugank. Morda zato, da z napravo ne bi streljale vesoljske podgane? Da nauči falote robotskih molitvic, mora zato Blitz početi vse mogoče, od enostavnega pretikanja stikal do futranja plavža z železom, usmerjanja laserskih žarkov z ogledali, uravnoteženja ploščadi ... Poleg tega so se piratje vtihotapili na postajo in se je treba vseskozi otepati malih napadajočih roboteljnov. In ne tako malih, kot so šefeti koncem vsakega od šestih poglavij. Uganke so preproste in rešitve dokaj očitne, zato resnega možganskega izziva baš ni. Izjema so šefovske stopnje, ki pa na žalost včasih trpijo za sindromom zalaseprivlečenosti, zato so nekateri od teh bojev zelo frustrirajoči. Tu nas rešuje robotski pomočnik, ki nam namigne rešitve, če se preveč obiramo. Blitz na poti pobira 'upgradium', s katerim nam omenjeni zobatokolesni kamerad izdela novo opremo. Nekateri onegaji so prav zabavni, recimo metalnik gravitacijskih anomalij (vržeš jo nekam in gre vse vkup) ter energijski kavelj, s katerim se zavihtimo na nedostopna mesta. Dogajanje je fizikalno gnano in v navezi z napravicami naredi ploščadni del špila prav zabaven. Strelska plat sestoji iz rešetanja roja glupih naletavajočih konzerv, ki so vsaj luštnega videza. Pa ne le sovragi: Unrealov pogon zaradi velikostnih omejitev ne pride čisto do izraza, vendar so teksture noro natančne in svetlobni efekti udarni.

Našteto iz Roboblitza stori posrečeno lahkotno zmes strelske in ploščadne akcije ter reševanja puzel. Glavni zameri sta poleg nekaterih šefovskih bojev kratkotrajnost (štiri do pet uric, večigralstva ni) in nekam neodziven nadzor nad Blitzem. Ampak za 15 dolarjev čez Paro je čisto v redu, sploh ker grem lahko zdaj naprej gnjavit urejevalnik stopenj. Unreal powah!



Guncanje z energijskega kavlja seka, a izzivi se končajo ravno takrat, ko se dobro ogrejemo.



S kosi železa, ki jih držimo v rokah, se je moč zaščititi pred izstrelki ... ali pa šefeta enostavno usekati po goflji.

76 — ***Aggressor*** ***ima zobato kolo namesto srca in hidravlično kladivo v gatah.***

Naked Sky / Valve

Alliance: Future Combat

Pred letom dni je imel spodaj podpisani čast preigrati mali strateški biser, Will of Steel imenovan (J144, 22 / id na stranki 1741). Spomini na to še zdaj sestavljajo dobršen del mor in novica, da Gameyus Interactive znova poskuša s podobno igro, me je k sreči dohitela v sedečem položaju. Ampak v redu, vsakdo si zasluži drugo priložnost. Glede na oceno so se ruski nadebudneži bržda nečesa le naučili, porečete? Nečesa pa res. V WoS soldatje še niso shodili, medtem ko tu uspejo premeriti večino ozemlja, ne da bi jih sredi pohoda kaj zagrabilo. Namesto tega se dogaja, da včasih izgubite kontrolo nad vozili. Težave s formacijami so elegantno rešili tako, da so jih odrezali, tako kot večino drugih posebnih nastavitev. Zato imamo pred sabo čisto preprosto realnočasovno strategijo. Kot v WoS ni nikjer hišk, temveč dobimo na začetku bojno skupino, s katero je treba natepsti teroriste. Ja, avtorji imajo očitno nadvse radi lov na teroriste. Mi tudi. A slišim tam v zadnji vrsti nekoga ugovarjati? *repetiranje*



Včasih pri nalaganju položaja na karti ostane kako vozilo iz prejšnje igre. Tako imajo tanki mlade.

Zgodba gre takole: v temnih deželah med Sovjetsko zvezo, Kazahstanom in Afganistanom, od koder prihajajo zmaji in Borat, nastane republika Severni Dzombistan. Po stari navadi se zbliža z Ameri, ki tamkaj postavijo vojaško bazo. In to prav posebne vrste, saj notri počnejo neizrekljivosti z eksperimentalnimi orožji. Ko za to izvejo teroristi, se hočejo igrati tudi oni, vendar jim Američani ne pustijo in pošljejo na pomoč posebno enoto Aegis – vas. V eni od dveh kampanj je tokrat moč igrati tudi s teroristi oziroma neko čudno milico. Itak je vsebina precej zmešana in ne glede na to, koga upravljamo, dobimo v roke vse od abramsov prek T-72 in MRLSov do rikš z minometi (natanko tako). Orožarna ni kajvemkako pristna, je pa luštna, posebno eksperimentalni tanki in letalca brez posadke. Videz je glede na sorodne špile povprečen, z izjemo presenetljivo dobrih eksplozij.

Ampak moram paziti, da Alliance: Future Combat ne bom preveč hvalil, ker igranje res ni za dol past. Pač s svojimi tankci dosežeš drugo stran enoličnih kart in vmes v zelo premočrtnih bojih fentaš kopico v tri krasne naletavajočih, debilnih sovragov. Ja toll! Če počakamo še tri igre, bodo Rusi nemara izdelali tako za stotko?



Puščavske glinene kvadraste hiške so natlačili povsod. Verjetno bi jih tudi v New York, če bi bil v igri.

41 — *Aggressor uzre 756. del ruske limonade Lovci na teroriste.*

Strategy First

Over the Hedge

Žalostno je gledati, kako ta špil duha izrisanke, ki nosi nekaj hudo nemimogrednih in razmišljanja vrednih sporočil, iz skoka v skok bolj tlači v gvano. Zverinice izza žive meje so tu zreducirane na pogoltne beštije, željne zgolj ropanja, huliganstva in izbijanja zob vsemu, kar jim prekriža pot. Nadzorljivi so igralno povsem enaki rakun, želvak, dihurka in vevericelj. Izberemo dva, ki okrog harata v paru, ostala zalega je v vlogi pomagačev. Štorija, če ji sploh lahko tako rečem, se prične ob koncu one iz risanke in nam v tipični maniri licenčnih akcijskih pustolovščin servira niz z nalogami opremljenih 3D stopenj. Buljimo jih skozi snemalo, ki z lončnicami nima skupne le ukoreninjenosti, marveč tudi bistrost. Recept praznjenja ene hiše za drugo se začne ponavljati, še preden se dobro začne, in v navezi z lahkostjo si gre veke maltene podpreti z zobotrebci. Skakaje in vihteč orožjeca klofutamo horde blesave, a odporne zombijevske golazni, udrihamo po stikalih, lučamo kameradom nakradeno špecerijo, branimo naloženi voziček in slično. To bi trajalo kakih šest ur, vendar je moč na dveh tretjinah kampanje nabasati na ščurka, ki neha šteti nakradena živila, onemogoči odkljuk naloge in s tem prepreči nadaljevanje. Z mlatom po tipkovnici ali ploščku more drugi lik, ki ga sicer vodi abak, kadarkoli prevzeti živ soigralec. A s tem je kljub dobrim namenom v samotništvu nemalo težav. Igra sama od sebe neredko prestavi v družbeni način, da ne omenjam zmešnjave z določitvijo nadzornega igratorja vsakič, ko jo na novo zaženemo. Vse bolj razpenjeno lazenje v nastavitveni meni je stalnica.



Nesramnež, kako si drzneš! Eau de skunk sem kupila v Parizu, ti mi pa prijavljaš, da mu manjka prefinjenosti!

Dodatnega materiala je malo, saj na odklep čaka nekaj zanikrnih animacij (izsekov iz risanke ni, čvekajo pa seveda oponašalci), pesmic ter znamkastih sličic, plus mini igerno dirkanje, zaletavanje in demoliranje. Slednje bi v paru celo znalo kazati znake zabavnosti, a le v primeru posebej nezahtevne otročadi. Skratka, gre za piš izpod dihurjevega omela, ki se mu ogneš, ako je le mogoče.

45 — *Navi je nehumana do voluharjev in medvedov. Vse za plesniv čips!*

Activision



V tej podigri moramo sami ali v družbi izmed gomazeče množice naciljati zapovedano beštijo.

Beer Tycoon

Od leve firme, ki je razvila Prison Tycoon (J146, 51), res ne gre pričakovati uspešnice, toda Beer Tycon zlahka postane sopomenka za najslabši tajkun vseh časov. Ideja je izvirna – vodenje pivovarne, kar obsega za zvrst klasično početje, od postavljanja stavb na vnaprej določenem zemljišču do sestavljanja receptov in igranja s prodajno politiko. Vendar je izvedba - ceni 35 EUR navzlic - tako amaterska, da se ti dvigne predvčerajšnja večerja. Ob namestitvi je dobro, da znate nemško, v špilu so prevodi katastrofalni, ponekod jih kar ni, črke marsikje silijo iz okvirjev. Igra občasno brez razloga do konca obremeni sistem, in to kljub nameščeni zadnji zaplati in dejstvu, da ima računalo desetkrat več pomnilnika od njene velikosti.
Izbirati moremo med tremi pivopivskimi državami (Belgija, Velika Britanija, Nemčija) s samosvojimi okusi, čemur prilagajmo recepturo piv. To počnemo s kombiniranjem kakih petdesetih vrst hmelja, ječmena, kvasa in začimb. Izbiramo še med tremi velikostimi fabrike (mikro, srednja in velika), kar vpliva na prodajne številke in posledično na strategijo omejenega marketinga, ki veli, če bomo oglaševali v lokalnem časopisu ali pak na CNNu. Deseterica objektov (transportna skladišča, fermentacijske hale, fabrške gostilne) in trije ducati slične notranje opreme (sodi, kotli, polnilna mašinerija, šanki) ne premorejo niti malo duše in ves pivovarski kompleks v veličastni sivini deluje bolj kot asfaltna baza. Zvok in zvočni učinki so na ravni urejevalnika besedil, počasna, nenaravna kamera pa z zjebano orientacijo dodatno skrbi, da začno celo največji mišji virtuozi hitro kleti vse Germane nazaj do Sasov in Svebov. Nekaj vtisa bi rešili kak pameten scenarij, kampanja, nemara naključni dogodki. Jok, brate, v Beer Tycoonu ne. Cilj je samo obrniti čim več denarja v prostem poslovanju, kar dosežemo s soslednim optimalnim delovanjem vseh stavb v verigi pridelovanja piva. Tega varimo po receptu, za katerega upamo, da bo lokalcem povšeči, nakar skušamo zvarek čim bolje prodati na trgu ali v tovarniškem barčku. Izvažanje odpade.
Skratka, manj od sedmih pirov in dveh tekil v riti ne priporočam, če si želite naložiti ta pijančev izbruhek. Potem je itak vseeno, ali buljite v zaslon ali treskate z glavo ob tipkovnico.

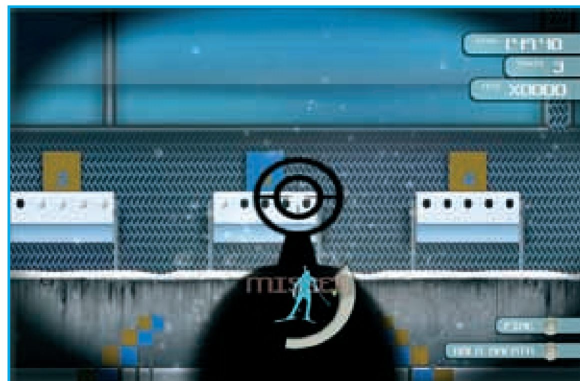


Če slučajno mislite, da je na sliki kanclager, se motite. Tada, to je pristna nemška pivovarna!

11 *Neverjetno, a Yohanu se je pivo ravnokar do amena zagabilo.*
Frogster Interactive

RTL Biathlon 2007

Pri Biatlonu 07 je najprvo treba vedeti, da to ni realistična reprezentacija lepega, zapletenega športa. Je arkadica za niti ne nizko ceno tridesetih evrov, ki ima potencial, vendar bi se morali njeni nemški avtorji še hudo potruditi, da bi jo spravili na daljšega igranja vreden nivo.
Dogajanje na snegu je skrčeno na tiščanje akcijskega gumba in pazenje, da se športnik preveč ne zadiha. Sistem deluje okej: hitreje kot poganjaš, bolj se upehaš, in ko tečeš pod veliko obremenitvijo, ti začne hitro padati splošna kondicija. Ko se ta izteče, je tekme konec. Poganjanje v brdo je fizično zahtevnejše, niz njega pa si spočiješ v preži. Glede na prejšnjo inačico je vdelane nekaj več subtilnosti, saj tek pod stalno obremenitvijo bolj vpliva na brizge mlečne kisline v mišicah. Vsak krog je tu streljanje, ki ne izumlja tople vode. Z mišjo ali ploščkom loviš muho, ki je bolj stabilna, če ima biatlonec orenk nabildano ustrezno statistiko. Za par trenutkov jo lahko umiriš z zajetjem sape, a če držiš predolgo, boš zopet ob kondicijo. Žal splošni nivo dotične na pokanje ne vpliva kaj dosti.
In to je vsa globina. Vseeno je, ali se peljěš po smučini ali okoliškem snegu; umetni nasprotniki so lutke, ki furajo svojo dirko ter na nižjih težavnostih serjejo klamfe (ne gredo v prežo, streljajo kot idioti), da ti je laže; zaletavanje nima posledic, kar je zlasti razočarajoče v navadno strateški gužvi na startu. Skratka, enostavnica brez elementov, ki bi te prikovali k zaslonu. Grafično je naslov v redu, čeprav ne pričakujte niti televizijskega spektakla, kamoli simulacije lastnosti snega in raznolikih vremenskih razmer. Zvok je omejen na apn glasbo in generične učinke ter nima komentarja. Licence ni, Sven Fischer na naslovnici je lopata celca v oči, saj je na voljo le v trenažnem načinu, za Kati Wilhelm pa ne vem, iz katere riti so jo potegnili, saj je konkurenca moška. Količina modusov je sramota: vse, kar je na voljo, sta trening in kariera. V prvem si izbereš biatlonca po želji, v drugem pa narediš svojega in ga popelješ skozi niz devetih prizorišč. Čeprav je tu (z dobršno merico pesniške svobode ustvarjena) Pokljuka, med narodi ni Slovenije.
Uspehi dajo izkustvene točke, ki jih vlagaš v par lastnosti, vendar se to ob vsesplošni preprostosti komajda pozna. Kariero je moč furati na razdeljenem ekranu v dvoje, troje ali četvero, kar pa je slab nadomestek za nekaj, kar bi morala serija uvesti že zdavnaj: internetni multiplayer.
Čeprav je biatlon pri nas kar popularen, se zadržite in za to nedodelanost ne pljunite cekina. Ustvarjalce čaka še dosti dela.



Merek sprva mahedra kot pobezljan in težko je verjeti, da so profiji v tem elementu tako neizvežbani.



Ni slabo na pogled, kaj? Barvita in ostra podoba vsekakor je, a kaj, ko manjkajo vse količkaj-naprednosti.

37 *Sneti napiše dolgočasen opis za dolgočasno igro.*
RTL

NHL EHM 2007



Slovenski klubi in igralci imajo licencirane logotipe in slike, kar pripomore k bolj osebnemu in pristnemu odnosu.

Ko so se še brusile drsalke za novo hokejsko sezono in so si navijači ogrevali grla, je izšla nova verzija SiGamesovega hokejskega menedžerja. V principu je igra posodobljena na tak način, kot so direktorščine pač modernizirane vsako leto. Kar se lig tiče, ostajajo iste, torej so prisotne vse najboljše ameriške in evropske (ter hkrati one, kjer igrajo slovenski klubi). Dodali so le dve evropski tekmovanji, pokal prvakov Super Six in Celinski pokal. Žal nekatere panožne zveze še vedno nimajo posluha za EHM in niso izdale licenc, tako da znova pogrešamo recimo švicarsko in italijansko ligo, dočim so češka, finska ter ruska, ki so sicer igralne, zakamuflirane z lažnimi imeni (tudi letos bo na voljo neuradni popravek, ki bo poresničil klube, igralce in dvorane). Vse skupaj to pomeni nad 45.000 igralcev in več kot 3000 ekip, pri čemer je bogastvo dodobra podprto z zelo v redu umetno pametjo.



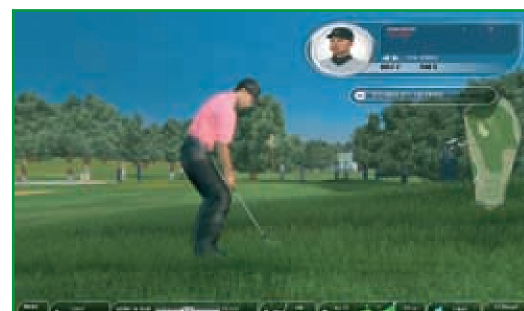
Ustvarjalci igre so nas presenetili z novostjo – sedaj si lahko v gladkem 2D prikazu ogledate vsako tekmo od prve do zadnje minute.

Sta pa programerja presenetila z nenapovedanima novostima: 2D pogon kaže tekme na realnočasoven način, medtem ko imaš pred pričetkom treniranja možnost fantazijskega nabora (fantasy draft), da si zgradiš ekipo po svojih željah. 2D tekma v nasprotju z bivšimi sličicami, ki so se izrisovale vsakih par sekund, teče gladko, čeprav je znova nekoliko pomanjkljiva. Sploh če boste igrali brez flajštra, ki so ga že izdali in je popravil vrsto začetnih traparij.
Taktično je Eastside Hockey Manager bolj globok kot kdajkoli, ampak za razliko od enoigralskega načina je spletno igranje nazadovalo. Vsled težav z zamikom med testiranjem so se odločili omejiti število nalinijskih direktorjev v eni igri na šestnajst, kar bo razburilo tiste, ki so radi igrali online igre z dosti sošpilavci, na primer tridesetimi, kolikor ekip šteje liga NHL. Mimogrede, EHM ni na voljo na policah, v 'trdi' različici, marveč le na spletu. Demo si snamete z www.eastsidehockeymanager.net, nakar ga odklenete s kreditno kartico.
Čeprav ni prelomen, je NHL EHM 2007 naredil korak naprej, hkrati pa ob manku konkurence ostaja najboljši hokejski menedžer. Odličen izdelek za hokejske frike.

76	*“Streleeeeej!”, kolerično tuli Icos na svoje napadalce.*
	Sega

Tiger Woods 07

Podobno kot še marsikaka druga športščina, da ne rečem igra, se je Tiger Woods PGA Tour v razvoju skorajda ustavil. Od prelomnega 2004 (J124, 89), ki je uvedel true swing – simuliranje zamaha z vlečenjem miške, smo v veliki meri dobivali razširitvene pakete za polno ceno. 05 (J136, 85) je še zmogel dosti izvirnosti in izpiljenosti, 06 (J152, 76) je že šepal, zdajšnji 07 pa je najbolj podoben nategu v vsej seriji.
Štos je v tem, da je vsebina napram prejšnjemu letu komaj kaj izboljšana. Če je tako zato, ker je TW itak super turbo simulacija golfa (kar je), ni pomembno – naj ga pač EA kako leto ne izda in si vzame čas za hudo next-gen varianto. A bolje goldinar v roki kot ugled na strehi ... Seznam načinov je dolg, toda v primerjavi z lanskim špilom je edina prava novost modus team tour, ki nadomešča modus rivals. Team tour deluje tako, da je treba s premagovanjem nasprotnikov dotične pridobivati na svojo stran in sčasoma sestaviti moštvo, ki se bo pomerilo z ultimativnim Tigrovim. Izzivov je kar devetnajst in način je lepa popestritev, vendar je omejen v tem, da kolegov ni moč nadgrajevati kot v konzolnih verzijah. Stavim, da jih naslednje leto bo – novost!, novost!! Zopet je tu dvanajst igrišč, ki ostajajo zakoreninjena v resničnosti. Resda sta dve izmišljeni, a novega Predatorja iz 04 ne pričakujte. Tehnično jim dosti ni moč očitati, okoljska grafika je luštna. Zato pa so modeli igralcev ostareli, tako kot zvočna podlaga in delno komentar. Ko založnik na veliko oglašuje, da so novost zvoki iz občinstva (ki je, mimogrede, daleč od vzdušno gostega), veš, da je to dihanje na škrge. Mehanika ostaja na enako visoki, v primerjavi s konzolnimi verzijami očividno simulacijski ravni, s tem, da je težavnost nekoliko zvišana in prikrojena izkušencem. Kajpak ne manjka hitra, a tipična nalinijskost skozi EA Sports Online, kjer je novost povezava z ESPNom. Tako kot v Fifi 07 med tekmami po spodnjem delu zaslona tečejo rezultati in novice (ticker), v menijih pa so na voljo kratki sestavki ter občasni radio.



Tiger ostaja ultimativni nasprotnik s sprva naravnost ZF-lastnostmi. No, z veliko truda ga dosežeš.



Do igre bi bil manj kritičen, če bi je ne dobili ama vsako leto. Zelde recimo delajo dosti dlje in se res potrudijo. Tu pa ...

No, nič ne more skriti dejstva, da je Tiger Woods 07 dodatek za poln evro. Če je to vaša prva golfščina, je priporočljiv, čeprav lahek ni in kaj zares dosti manj z zdaj mega poceni inačicama 04 ali 05 ne boste dobili. Dolgoletni ljubitelji elektronskega golfa, od katerih EA navsezadnje živi, pa bodo ob nakupu okrog sfinktra čutili zanimivo srbečico. Ja, kravatar, ki vas je nategnil, je bil prežet z virusom pohlepa.

70	*Sneti se tako zrelaksira, da skoraj zaspi. Je to dobro?*
	Electronic Arts

The Ant Bully

Igra po Hudi mravljici nas postavi v vlogo Lucasa, s katerim potom izpolnjevanja nalog obnovimo večino ključnih dogodkov iz istoimenske risanke. Ponje hodimo k članom znane mravljinčje četverice: Fugax ima čez pretepalno-streljaške izzive, Zok od nas zahteva zbiranje eksotičnih sestavin, iz katerih nam scimpra nova orožja, dočim sta Hova in Kreela usmerjeni predvsem v reševanje zablodelih nesrečnikov in kopičenje futra. Premočrtno nanizane 3D stopnje obilno črpajo iz animiranke, tako da poleg podrasti raziskujemo hišo ter z mrgolaznijo naseljene votline. Skakanje in oprijemanje robov je samodejno, nekaj je tudi plezanja in frčalnega jadranja z rožnim lističem. Z označenih mest prikličemo kamerade, ki se zgnetejo v različne oblike živih mostov in nam pomagajo prek ovir. Arzenal krepel se z osnovne palice razširi na streljala ter bombe, kar ume priti prav pri kasnejšem prečesavanju že preigranega. Za končno vrnitev na normalno velikost je namreč treba po opravljenih misijah pobasati še vseh sto ognjenih kristalov, ki so nametani okrog.



Namesto staromodnih feromonov se pri sporazumevanju na daljavo poslužimo priročnejše telepatije.

Igra se očitno trudi biti zeldaška, a ji do dotične čarobnosti manjka toliko kot cokli do elegance salonarja. Kampanja je duhamorno ponavljajoč se ribežen udrihanja po vedno enakih pajkih, stikanja za tem in onim ter občasnim brezvezniškim šefom. Pri tem je jemanje na muho nujno, vendar je izvedeno izredno slabo in nezanesljivo. Klatenje krilatcev dodatno oteži okorela kamera, ki vihtenje miši uboga veliko raje kot desno gobico na ploščku. Okrepčevalni sladkorčki so okrog raztreseni jako radodarno, če pa Lucas vseeno premine, bo vsa kazen manj žlahtno odličje ob opravljeni nalogi.
Zgodbo podajajo z betežnim grafičnim srčkom izgotovljene animacije, izsekov iz risanke ali kakršnihkoli odklenljivih dobrot ni sploh. Nekaj govorcev je resda pripeljanih iz filma, a so bolj prestižna imena nadomestili dublerji.
Ant Bully tako ne ponuja ničesar drugega kot omledno zabitih šest ur, če ne štejemo dodatnega izgubljanja časa za iskanje kristalov. Če res nimate kam z njim, potem kar. Ampak vem, da imate.



Prevladujoča sorta sovragov so pajketine vseh oblik in velikosti. Tale črna spletična je resda ogromna, zato pa toliko bolj zaplankana.

58 — *Navi na faraonke v svoji nuteli ne uspe gledati z nič drugačnimi očmi.*
Midway

The Guild 2

Naslednik igre Europa 1400: The Guild (J113, 85) je brez letnice v naslovu, četudi je dogajanje postavljeno v isti čas. Spet gre za globoko strategijo, kjer je treba voditi srednjeveško dinastijo. Pri tem ne sme manjkati romanc, izdaj, klanja, podkupovanja, čipkarjenja ...
Za igro je značilen prost frpjski pristop, kjer vsakdo vpliva na vsakogar, kjer lahko nos pomolimo v poslednjo čumnato in kjer imamo lastno ter marsikatero tuje življenje povsem v svojih rokah. Na začetku sestavimo glavno osebo, ji določimo osnovne lastnosti in poklic, kasneje rekrutiramo več pomagačev, ki jih moremo neodvisno voditi. Dogajanje teče v prostočasovnem načinu, z možnostjo aktivnega premora. Zunaj se potikamo naokoli in predločamo, kako se bo lik obnašal do okoličanov (pogovor, napad, žeparjenje), medtem ko smo v stavbah z dejanji omejeni glede na njeno namembnost. Kako bomo terorizirali Evropo, pa nam zapoveduje le domišljija. Lahko ropamo popotnike, pri čemer nam življenje grenijo očividci. Lahko kmetujemo za fičnike ali trgujemo med mesti za malo večje novce, dasi smo v obeh primerih tarče nepridipravov. Bi živeli v jami kot menih? Vse je možno, čeprav slednje ni priporočljivo, ker je treba misliti na dobrobit dinastije. Zaploditi čim več potomcev, jih podpreti ter hkrati živeti polno. To pomeni, da je treba dosti vplivati na okolje, kar prinaša izkušnje, s katerimi nadgrajujemo avatarja. Nova stopnja avtomatično pomeni nadgrajene osnovne sposobnosti (moč, govorništvo, spretnost ...) in ugled. Na vsakih toliko stopenj izberemo specialnost, denimo sposobnost hitrejšega pridobivanja izkušenj, večje žepe ali specializacijo za kamasutro. Brez heca.
A kljub mnogim samosvojostim in podrobnostim prevladujejo temnejše plati. Včitavanja in sesuvanja je ogromno. Prenovljeni grafični srček ima resda kaj pokazati, a ga blentava kamera in nerodno vodenje dokaj iznakazita. Njihovo gibanje je itak upokojensko, da bi jim dopovedali, kaj bi radi od njih, pa terja čisto preveč energije. Ikone v vmesniku so zmedene, neenotne, potrebnega je dosti časa, da se privadiš temu sračjemu gnezdu. Manj vztrajni bodo nemara obupali že po uri besnega nič-jasno klikanja. Zato igra prvemu delu, kjer je bilo več poudarka na poslovanju in ni bil tako simovsko zafnan, ne seže niti do riti. Po drugi strani pa verjamem, da lahko kljub splošni olesenelosti The Guild 2 najde dovolj oboževalcev. Takih, ki jim po napornem delovniku še ni dovolj izzivov, nepredvidljivosti in mazohizma.



Vzdušje znotraj bajt je srednjeveško, a od zunaj vse naselbine spominjajo na romske tabore, ki jih je razsul tornado.



Teoretično lahko kupimo vsako stavbo ali kar celotno mesto.

56 — *Yohan ugotavlja, da svoboda v srednjem veku ni nujno dobra stvar.*
JoWood

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: HAMMERS OF FATE

V povprečju so imeli Heroji po dva dodatka na edicijo in vprašanja o verjetnosti razširitve za petko ni bilo. Razvili so jo kar izvirni avtorji, torej ruski Nival, ponuja pa, telegrafsko povedano, tri zaporedne kampanje s po petimi poglavji, sedmo mesto in prgišče novih kart. Tudi mnenje lahko povzamem v en stavek: mnoštvo že videnega, razvlečenega in ponavljajočega se igranja. Misije so dolgotrajne in prav nič originalne, vzorec igranja pa venomer enak. Snovalci so skušali pozornost odvrniti z zelo razgibano pokrajino, bogato posejano z vsemi sortami zanimivosti. A ko po deseti odigrani uri pogruntaš, da nisi dobil nobene sveže izkušnje, vse skupaj malo pomeni. Toliko bolj, ker so nekatere karte velikanske in umetno, zavlačujoče zakomplicirane s podhodi, ovinki ter zaprtimi durmi.



Kot sem zapisal v opisu petice, je še prostora za izboljšave, recimo uvedba nove, nebesne planjave, saj smo v frpjkah Might & Magic že videli sprehajanje po oblakih.

Novo stran moremo zaigrati šele v drugem delu, dočim se prva kampanja bavi z medviteškimi spopadi, kar pomeni trdnjave za osrednja mesta. Noviteta so uporni vitezi, ki imajo rdeče, kanček nadgrajene enote. Sami jih ne moremo izdelati, takenako nam niso na voljo v večigralskih partijah. Ko damo vsem upornikom piti tinte, štorijo nadaljujemo kot škratji bojevnik, jezdeč mamuta. Mali srboriteži domujejo v utrdbi (Fortress), kar je res neposrečena domislica. Prvič, utrdba je že bila v HoMM3 in je nudila zatočišče hidram, zmajčičem ter baziliskom, in drugič, škratje takvendar živijo znotraj gora! Podobno nedomiselne in posiljene so njihove bojne linije, ki poleg magmatskih zmajev vključujejo le take in onake različice Gimlija. To škratovsko zalego kljub moči naredi neprivlačno. Drugače imajo kocinarji vrsto novih lastnosti (denimo imunost na nekatere čarovnije) in vihtijo srednje uporabno runsko magijo, ki ne kuri mane, marveč surovine.

Novega je še nekaj pokrajinskega objektovja in pošastovja (volkovi, snežne opice, mumije) ter par igralskih možnosti. Pod par mislim na natanko dve. Prva je vnovična uvedba karavan iz štirice. Z njimi prevažamo enote iz enega mesta v drugega ter jih celo vpokličemo iz vseh okoliških stolpov, kmetij in gradičev. To bi moralo biti že v samostojni igri, tako da tega dodatku ne gre šteti pretirano v plus. Druga frišnost se tika multiplayerja. Po novem je spočetka omogočen tako imenovan simultan način, v katerem nasprotniki toliko časa igrajo brez potez, dokler ne pridejo z junaki na 'konfliktno' razdaljo. Tedaj špil do konca preklopi nazaj v izmenjevanje potez. Ideja ni napačna, saj skrajša začetni del partije, zlasti na velikih kartah, ko udeleženci še previdno tipajo teren in osvajajo prve rudnike.

Vsebina dodatkiča je hudo preskromna za svojo ceno, saj košta dve tretjini polne igre, vsebuje pa pol manj misij (špil je imel šest kampanj), le tri igralna mesta (od tega samo eno novo) in ništrc svežine. Za nameček programerjem nikakor ne uspe uravnotežiti elementov, pohitriti računalnikovih potez in dodelati umetne inteligence, kar potrjujejo kar štiri doslejšnje zaplate za izvirno igro. In znova pogrešam možnost 'undo'. Reklame se sicer dičijo še z urejevalnikom scenarijev, kar pa je kosmatoriten zavedek, saj je map editor na razpolago zastonj v obližu 1.3. Skratka, Hammers of Fate so precenjen in švoh izdelek, ki dodatno pokaže, da so Nival fizikalci brez originalnosti. ***LordFebo***

Ubisoft **27 EUR**

IL-2 STURMOVIK 1946

Kultna letalščina IL-2 Šturmovik nas zabava že celih pet let. Nova dodatka spod rok veščih Rusov predstavljata zadnjo stopnjo v njenem razvoju, saj vse sile usmerjajo v razvoj naslednika, Battle of Britain: Storm of War, napovedanega za konec tega leta.

Prvi dodatek vsebuje dve statični kampanji. V ruski, poimenovani Šturmovik nad Mandžurijo, smo pilot letala IL-10 v operaciji Avgustovski vihar, ki vihra nad ogromno in odlično izdelano pokrajino Mandžurije. Glowing Glory je pak naziv japonske kampanje, ki vsebuje dvajset misij in tri letala: A6M5B, J2M5 in N1K2-JA. Tem se na japonski strani pridružita po dve verziji KI-27 in KI-43. Zavezniški spisek nadgrajuje A-20C, bombniška verzija znanega A-20G. Omeniti velja tudi novi karti: Khalkin-Gol in Burma. Prva je manjša in primerna za nalinijsko igranje, druga pa zelo obsežna, kar bodo nedvomno znali ceniti ustvarjalci novih kampanj.

Drugi dodatek nosi izvirno ime 46, kjer se originalnost skriva v hipotezi, da se vojna ne konča leta 45. Nemci in Rusi spravijo v zrak prototipe reaktivnih lovcev, seveda opremljene s težko oborožitvijo. Obilo razlogov za merjenje falusov. Kot pripadnik arijske rase smo deležni dveh statičnih kampanj. Prva, The Rebel, nas postavi v vlogo pilota AR-234, prvega reaktivnega bombnika na svetu, v katerem odletimo devet misij in prispevamo svoje pri odstranitvi firerja. Kampanja Burning Streak pa nam v skupaj enajstih nalogah pod rit nastavi FW-190, MIG-13, HE-162C in TA-183. Vodkarjem je na voljo kampanja VVS'46. V njej z letaloma jak 15 in MIG-9FS odletimo sejat strah in trepet v dvajsetih misijah. Boji vseh kampanj pa potekajo nad ogromno pokrajino Kijeva. Ruski zračni arzenal dopolnjujejo BI-6, LAGG-3RD, raketoritni LA-7R, MIG-9(F-2), I-250, jak 3 VK-107A in jak 3R, nemškega pa TA-152C, DO-335V-13, HE-162D, ME-262HG-II in HE-L-IIIB-2 lerche.



Lerche je s svojo hitrostjo, okretnostjo in oborožitvijo resna težava za nasprotnike. Leteča trdnjava ni vedela, kaj jo je zadelo.

Slednji je pravi spak, saj ima namesto klasičnih kril takozvano krožno krilo. Poletel je z obilo pomoči razvijalcev, saj je bil originalni načrt poln napak. Nemara je bilo pomoči še preveč, saj kljubuje gravitaciji bolje kot vsi ostali. Konstrukcijskih utrditev je bil deležen Kurtov TA-183, saj bi mu pri hitrostih nad 700 km/h odpadel rep. Zato so razvijalci malce goljufali in so mu rit utrdili z modernejšimi materiali. Za klatenje počasnejših velikanov so sedaj na voljo žično vodene rakete X-4. Rakete nimajo radarja, vseeno pa sledijo zvoku letalskega motorja. Ti podviski so hudo breme za letala, ki jih lahko natovorijo, saj se njihove letalne sposobnosti približajo ničli.

Mimogrede, za namestitev Mandžurije morate imeti nameščen dodatek PE-2. Nasploh velja pravilo, da nov dodatek potrebuje vse prejšnje; če torej želite namestiti 46, morate imeti prednaložen Šturmovik nad Mandžurijo.

Občutek pri letenju je fenomenalen, še boljši kot prej. Dodatka namreč prinašata novost – spremenjen nadzor letal. Kaže, da je Oleg upošteval komentarje starega asa, kapetana Erica Browna, saj je kontrola nad letali še natančnejša. Pri vzletanju iz letalonosilk prej nisem imel velikih težav, četudi sem na trup letala pripel bombo ali dve. Tako premočen nisem bil še nikoli. Novosti krmiljenja se pokažejo ravno pri nizkih in velikih hitrostih, pa tudi pri 'normalni' brzini je nadzor bolj tekoč in omogoča lepše prehode med manevri. Dodatnih učinkov je bil deležen zvok, pri podobi pa ni opaziti drastičnih sprememb. Obilo novih objektov bodo cenili ustvarjalci lastnih misij in kampanj, čeprav pregledovalnik še vedno ni popoln. Poleg nekaj novih grafičnih napakic pa dodatka prinašata dokaj nadležnega hrošča, ki v meniju ignorira



Kokpit miga-9 je lepo urejen in omogoča dober pregled. Gonjo za sovražnikom otežuje le pilotova nesposobnost.

premikanje miši. Če se pojavi tudi pri vas, si pomagajte z alt+tab.
Dodatka bo moč kupiti skozi Ubijevo spletno trgovino, vendar bodite pozorni na ceno. V prosti prodaji je namreč že na voljo IL-2 Šturmovik 1946 s celotno serijo IL-2 (IL-2 Šturmovik (J93), Forgotten Battles (J117), Aces Expansion (J129), Pacific Fighters (J136) in PE-2 – opise poiščite na stranki) ter novima dodatkoma, plus z bonusnim DVDjem z ogromno gradiva, tudi zajetno e-knjigo z opisi kabin vseh letal. Kompilacija je denarja gotovo vredna, saj predstavlja ultimativno simulacijo letal iz druge svetovne, ki ji nič ne seže niti do kolen. In, kot kaže, ji do izida njenega naslednika tudi nič ne bo. ***Zuti***

Ubisoft **47 EUR**

THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2: THE RISE OF THE WITCH-KING

Witch-king ali Kralj-čarovnik, kakor mu pravi Gradišnik v prevodu Gospodarja Prstanov, je glavar nazgulov, Prstanovih besov, in Sauronova desna roka. Njega dni je bil model človek kakor jaz in vi (okej, razen Mariborčanov), toda od Saurona je bil sprejel enega od devetih Prstanov mogote, ki ga je sčasoma povsem obsedel in pokvaril, tako kot ubogega Goluma. A preden ga je Eowyn v Kraljevi vrnitvi leta 3012 tretje dobe napičila na bojnem polju pred Minas Tirithom (saj veste – "Noben mož mi ne more prizadejati gorja!" "Hja, že že, ampak jazst sem babura!" ... SEK!), je imel tipson za sabo nemalo zgodovine. Pričujoči dodatek za realnočasovko The Battle for Middle-earth 2 (J152, 82) popisuje njegov drugi povzpetek k moči, tisoč let po tistem, ko je Saurona kvazi fental Isildur (bitka na začetku prvega filma LotR). Leta 1300 tretje dobe kot Kralj-čarovnik vstanemo na skrajnem severu Srednjega sveta – ssss ... precioussss ... – ustanovimo kraljestvo Angmar, poenotimo sprte zlobneže in se lotimo polstoletnega nadlegovanja sosed.
Enoigralska kampanja seveda ne traja pol stoletja resničnega časa, saj s kakimi osmimi misijami ni prav dolga. Je pa razgibana, prijetna in nerazvlečena, kar je bolje od razpotegnjenosti tipa Hammers of Fate za HOMM5. Cilji v misijah niso baš prelomni (fentaj to, brani ono), toda dinamika je občutna, saj so odprave kar dolge in večplastne. Ko izpolniš eno zadačo, takoj fašeš naslednjo, običajno drugačno kot prej. Tako se prijemi stalno izmenjavajo, od klasičnega ždenja na mestu, dokler se ti ne nateče krajcarjev in si ne namereš vojske, do obleganja, prodiranja z omejenim življem, časovnih omejitev, branjenja postojank, prestrezanja, šibanja sem in tja po karti ... Fino. Težavnost je na dokaj visoki ravni, čeprav je tako ravno zato, ker ne veš, kaj te bo dolete-



● Urejenost pred bitko se ob udaru enot, kot je tipično za oba BfMe, spremeni v nepregledno gužvo.

lo (pri drugem igranju je laže), in čeravno umetna pamet zunaj skriptanih sekvenc ne kaže posebne pobude. Na nekaj mestih je izboljšana, bolje se denimo razporeja, a ostaja robotska in nenavdihnjena. Angmar se kot stran zanaša predvsem na horde trolov in coprnike, ki izvajajo ofenzivne uroke ter na bojišče kličejo bojne enote. Novo najdene defenzivne odličnosti tu ni, saj utrjevanje položaja ostaja neuporabno kot prej, takisto ne subtilnosti. To je pač neposredna, močna stran, ki je v času pisanja v multiplayerju celo preveč dominantna in ji bo treba pristriči peruti. Zaenkrat je večigralstvo z Witch-kingom zato manj uživantsko kot prejšnje.
Popiljena dinamična karta (war of the ring), klasična roba tipa elitni heroji + frišne enote, zvišani stroški za z močmi obložene junake in še nekaj reči zaokrožijo lušten dodatek. Le malo manj oderuški bi lahko bil izdajatelj, saj se cena bliža tridesetim evrom. Ipak govorimo o dodatku, oštja! ***Sneti***

Electronic Arts **27 EUR**



● Kot velika večina razširitev tudi Witch-king ne spreminja recepta, temveč zgolj dodaja še več istih sestavin.

EMPIRE AT WAR: FORCES OF CORRUPTION

Čeprav vojnozvezdna realnočasovna strategija Empire at War (J152, 70) ni bila slaba, je bila njena obilna vsebina močno ponavljajoča se in omejena. Na nobenem mestu te ni ganila, zmage so bile vsled zabitega računalnika rutinske, heroji so z nasprotniki opravljali medtem, ko so si trebili zobe, manjkalo je legendarnih spopadov, snov, ki je koreninila med Epizodama 3 in 4, pa je bila prežvečena do nezavesti. Za grupo Petroglyph, v kateri ne manjka ubežnikov iz Westwooda, EaW ni bil ne preizkus njihovih resničnih sposobnosti, ne priča izrednega truda. No, špil se je dobro prodajal – kako se ne bi, če količkaj solidne strategije Star Wars ni bilo od pamtiveka? – in dodatek je bil sam po sebi umeven.
Podlaga je obetavna: nastopi nova frakcija, kriminalni Consortium, ki se za uspeh opira na nezakonite metode. Konzorcij vodi capo di banda Tyber Zaan in ima za podrejanje planetov na voljo sebi lastne metode. Nanje namreč pošilja agente, ki se z izpolnjevanjem nalog izborijo prostor, nakar od tam vlečejo denar, omogočajo sabotaže ter naposled ponudijo nadzor nad svetom. Pohvaliti gre raznolikost teh misij, ki solidno dolgo kampanjo (okrog devet ur) naredijo boljšo od tiste iz izvirnika. V njej se pojavi dosti znancev iz razširjenega univerzuma Vojne zvezd, štorija pa se začne pred Bitko za Yavin in spremlja Zanna, ki hoče poravnati račune z Jabbo ter se spre tako z Imperijem kot uporniki. Literarnih nagrad ne bo dobila, a vsaj obravnava nekaj novega. Konzorcij kot stran je hitra, močna in zabavna za igranje z vseh sort enotami, prav tako pa sta z dosti novostmi obdarjeni stari strani, od enot (super star destroyer, ou jea) do sposobnosti (bombardiranje iz



● Zannova admiralska ladja je utelešenje grdote. Negativci z okusom živijo le v filmih in knjigah, igre še niso tam.

orbite). Sprva je bila nova frakcija v multiplayerju ostudno mogočna, a so jo z zaplato ukrotili.
No, Froci korupcije kljub svežim idejam in solidni količini prijetne nove vsebine ne prinašajo opaznejših izboljšav kritičnih elementov EaW. Umetna pamet ostaja butasta, način igranja preprost, heroji so malce bolj uravnoteženi, a še vedno siloviti, vse skupaj pa je bolj paša za oči kot za strateške možgane. Priporočeno za ljubitelje izvirnika. ***Sneti***

LucasArts **29 EUR**

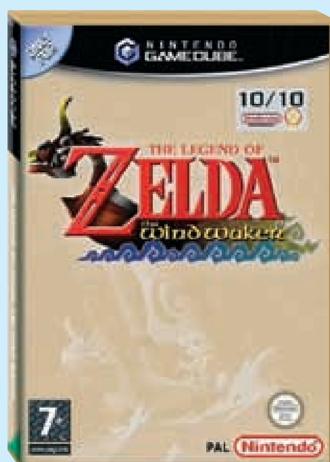


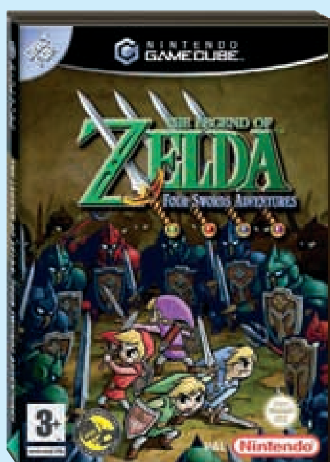
● Takihle robotov v energetskih ovojnicah se nemara spomnite iz prvih epizod Vojne zvezd.

VELIČINA (IZ) OTROŠKIH SANJ

Milijoni špilavcev od Japonske prek Čekovnika do Amerike prisegajo, da je Zelda najboljša serija iger (in serija najboljših iger) vseh časov. Zdi se, da so to fanfantje, ki, kot se za to sorto ljudi spodobi, ne vidijo čez plot lastnega vrtiča. A Sneti razloži, da je ta neznansko širok in da je zaupanje v pridelek nadvse upravičeno.

Zatisnite oči in videli ga boste. Fantiča desetih, enajstih let; bosopetega, skuštranega, iskrookega, belih zob, ki trejo lešnike z lupinami vred, z vetrom v laseh ter srcu. Mati stojijo na pragu hiške ob robu gozda in ga kličejo h kosilu, medtem ko oča ob bližnji rečici pletejo koš iz leskovih vej ter grizljajo z okna ukraden kos jabolčnega zavitka. Zazrite se zdaj bliže – vidite, kaj počne? Polno ga je med drevesi, ki lagodno prepuščajo svetlobo poletnega sonca; suče se v vrtincu koščenih udov in njegov smeh žubori bolj kot potok v bližini. Lesena palica je meč, s katerim ugonablja pošasti, pokrov smetnjaka ščit, votlina ob vrbi žalujki strašna temnica, naphana z vsakovrstnim zlom, ki ga je treba zatreti. Fantič postoji pred črnim vhodom vanjo in na obrazu se mu zrcalita tako mrzli strah kot resnobna odločenost, ki jo zmore le pokovec, neizkušen v resničnih strahotah sveta. Skloni se pod zelenjad in izgine v špilji. Materin klic ga ne doseže, zlagoma se porazgubi v vetru.





Zelde običajno predstavljajo vrh strojnega cikla konzole. Tudi zato je Princesa somraka nekaj posebnega, saj je lansirni naslov ...

Ne bojte se, še ga bomo videli. Prizorišče je okolica velemesta Kjoto, Japonska, v šestdesetih letih prejšnjega stoletja, fantiču pa je ime Šigeru Mijamoto. Njegovemu prečiščenemu bistvu bomo čez nekako četrt stoletja rekli Link in bo osrednji lik ene najbolj visoko cenjenih, stalno kakovostnih ter naprednih igrarskih serij – Legende o Zeldi. Ob izidu čudovite Princese somraka za wii in gamecube, katere opis najdete v Konzolcu, je edino prav, da ji posvetimo anale.

Ambicija standardno

Podkovani špilavci in nas redni bravci veste, da je Šigeru ikona industrije, ki si je široko prepoznavnost zagotovil z očetovstvom slavnega Maria. Toda o Mijamotu, Nintendu, Mariu in konzoli NES ste si lahko mnogokaj prebrali v Jokerju 149, kjer smo objavili Sago o plastiki in dlakah (strankin id: 2128). In nič čudnega ni, da je vse to prišlo na vrsto prej, saj je Zelda neposvečencu dosti manj prepoznavna od norčij brkatega vodoinštalaterja. Dočim je povprečen Zemljan vsaj slišal za poskočnega Italijana, Pokemone in Pac-Mana, če jih na neki stopnji svojega žalostno neprosvetljenega obstoja že ni vsaj bežno preizkusil, se bo ob omembi Linka ter Zelde na njegov obražček zarisal tako patetično butast izraz, da bi takega ne zmogla Victoria Beckham ob enostavnem vprašanju iz algebre. Nekako v tem slogu se bo fris nagubal tudi trmasto pecejaškim žokalcem tankcev in odstranjevalcem teroristov, ki se niso nikdar zazrli čez lastni miškavni plot. A tiha voda bregove dere in Link je od nekdaj tisti genialni mulc v zadnji šolski klopi, ki ne dviga roke za vsak drek ter ne nosi dizajnerskih hlač, ume pa za šalo spregati staroslovanske glagole in ti secira žabo, preden rečeš krak. Ološ od sošolcev, ki jih briga predvsem fuk, rauhanje ter novo rutinsko nadaljevanje Need for Speeda, ga ima za piflarskega debilčka in si ga prav nič ne želi spoznati. Toda učitelji in sotrpini z nekaj možganov v njem čutijo veličino.

V prid noremu svetu lahko štejemo, da je bilo takih prepoznavalcev leta 1986 zadosti, saj serija ni šla po gobe. The Legend of Zelda, kot je svoje remek delo imenoval Šigeru, je bila ambiciozen izdelek, katerega večplastna zasnova je bila tako pred svojim časom, da je impresivna še danes. Finta je bila v tem, da je Mijamoto-san Zeldo sestavil iz prečiščenih srčik več žanrov. Najprvo je iz frpjev vzel zaplet o ugrabljeni princesi, ki jo mora rešiti mlad vilinski fant Link, in zajetno fantazijsko deželo, tu zvano Hyrule. Po njej je od zgoraj gledani Link blodil po mili volji, čvekal s prebivalci, kupoval potrebščine in svobodno odkrival skrite kotičke. To je bil popoln antipod Šigerujevemu prejšnjemu superhitu, Super Mario Bros. iz 1985. Dotični je baziral na popolni linearnosti, saj si tekel z leve na desno skozi vnaprej določeno sosledje zaslonov, ki niso vplivali eden na drugega. Razlog za drzno ločitev je bil enostaven: Mijamoto z ekipo je na Mariu ter Zeldi delal istočasno in prvi je fasal vso linearnost, druga pa vso nepremočrtnost. Zamisli so letele vkup z vseh koncev, nakar jih je Šigeru razdelil na 'mariovske' in 'zeldaške'.

Na poti je Link srečal mnogotere pošastke, ki jih je bilo treba poraziti, in igra je kojci izvedla zanimiv obrat v levo glede na tedanje zakonitosti. Priljubljeni Dragon Quest, ki je izšel istega leta, je vseboval potezno tepežkanje, Zelda je pak stavila na realnočasovno, akcijsko odstranjevanje sovragov, kjer je pritisk gumba takojci botroval zamahu z mečem. S tem je Mijamoto cepil akcijade in frpje, iz katerih pa ni skopiral nadgrajevanja lika skozi običajne izkustvene točke. Občutek napredka je prepustil redko postavljenim novim orožjem, kupu predmetov in vtisu, da Link vse bolj obvlada bojevanje, uganke ter svet okrog sebe. Če imamo za ključen sestavni del frpjev nabiranje EXP-točk, Zelda mednje ne sodi, vendar je napredovanje heroja preveč očitno, da bi

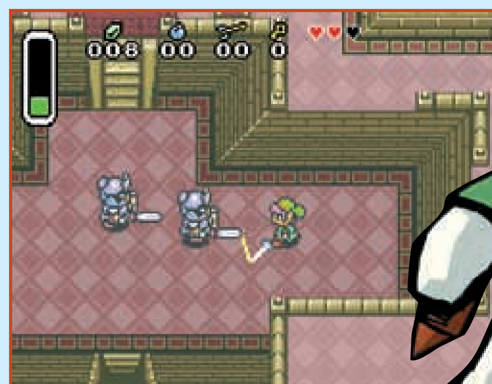


Za čas, ko so številni med vami še skakali fotru po jajcih, je bila prva Zelda prelomna.

z njimi ne bila vsaj v tesni španoviji.

Tej zanimivi navezi je nato pridružil avanture ter miselnice in tako igri vdihnil silen miselni vidik, ki je skozi nadaljevanja vse bolj prevzemal pobudo. Neredko si srečal sovrage, ki jih nisi mogel poraziti z besnim udrihanjem, temveč le s premišljenim opazovanjem vzorcev in urnim, refleksnim izkoriščanjem šibkih točk. Mozganje pa je do levjega izraza prišlo v devetih temnicah, ločenih področjih, ki so jih tvorili nizi posameznih zaslonov. Poti skoznje si je bilo treba utreti z navezo mlatenja, rabe predmetov in logičnega razmišljanja, ki je imela nemalo sorodnega s pustolovščinami. Oglej si situacijo, zaznaj povezave, preverjaj inventar, testiraj IQ. Danes bi za večino puzel v izvirni Zeldi rekli, da so primitivne, a ideje skozi dolga leta niso izgubile bleščavosti.

No, tudi manj otipljive stvari od nekdaj definirajo Zelde, med katerimi žezlo drži brezkompromisna odličnost. Perfekcionistični Mijamoto je vplival tako na izvirni oblikovalski tim kot na vse naslednike, od skladatelja muzike Kodžija Konde prek ancientnega sodelavca Takahašija Tezuke do trenutnega vodje Zeld, Eidžija Aonume. Dežela Hyrule je zmerom velika, grafično otipljiva in zvočno polna, elegantno se sprehaja med slogovnimi prijemi, od obrobljenosti Wind Wakerja prek melanholičnosti Link's Awakeninga do temačnosti Princese somraka. Tehnološka in inovativna plat sta vedno očitni, od jemanja na muho z gumbom Z (Z-targeting) iz Ocarine do hitrega shra-



Super nintendo je prinesel dosti lepšo grafiko od NESa in A Link to the Past je kul tudi za današnjik.



Zgodbe in elementi posameznih Zeld se razlikujejo, vendar so podobnosti večje kot pri Final Fantasyjih, od akterjev prek opreme do valute rupee.

VEZI S PRETEKLOSTJO

Zelda kljub 47 milijonom prodanih izvodov ni najbolj tržno uspešna Nintendova serija, saj jo tolčeta tako Mario kot Pokemon, niti ni kak njen del najbolje prodajana igra. Istotako ni stalno izredna – večina delov je par excellence, toda razni Faces of Evil ji bodo vedno v sramoto. Je pa spoštovanja vredno dolga, saj je doslej izšlo že šestnajst nje predstavnic, in malodane sleherni del je tako ali drugače inoviral ter se istočasno podrejal stari strukturi. Kar je dosti teže doseči, kot se zdi.

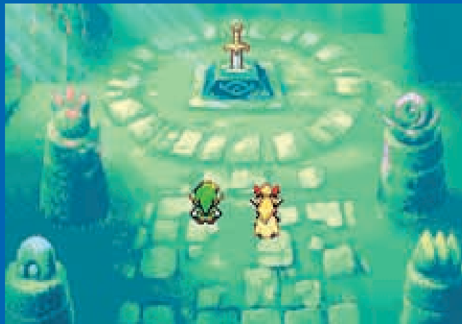
The Legend of Zelda (NES, 1986; Joker 132, 83)
Izvirna Zelda se je generaciji, ki je zrasla ob linearnih, ponavljajočih se izrezkih iz nekih večjih svetov, kjer se je stalno lovilo točkovne rekorde, zdela kot božje posredovanje. Odprta, nepremočrtna struktura s poudarkom na raziskovanju in stapljanje elementov od vsepovsod v samosvojo celoto sta razsula še eno ločnico na poti do ultimativne prepričljivosti navideznih svetov. Danes utrujena, a vseeno klasika.



The Adventure of Link (NES, 1987; brez ocene)
Kaj sta Nintendo in Mijamoto storila, ko je The Legend of Zelda tako uspela? Sta naredila klon, kot bi storila večina današnjih … eh, kaj lagati, večina založnikov KADARKOLI? Jok. The Adventure of Link je bil odvrtek, ki si ga igral v pogledu od strani in ga je zaznamovala bolj tradicionalna struktura. V frpjskem slogu si nabiral izkustvene točke in nivoje ter v ječah aktiviral čarobne artefakte. Med fani je spregledana, vendar se prav v njeni temačnosti poji črni A Link to the Past, kar čez podobno mračno Majoro pripelje do Twilight Princess.



A Link to the Past (SNES, 1991; brez ocene)
ALttP upravičeno velja za eno najboljših dvorazsežnih iger vseh časov. Pisana dežela Hyrule se je vrnila v pogled od zgoraj in je bila neizmerno resničnejša kot v časih NESa, nelinearnost je definirala ta pojem, uganke pa so izredne celo za današnji čas. Link je namreč prav tu začel potovati med vzporednima svetovoma: Svetom Luči oziroma običajno Hyrule ter Svetom Teme, ki ga je pokvarila Ganonova moč. Planjavi sta časovno zamaknjeni in se subtilno razlikujeta, kar je temelj za številne možgane kravžljajoče uganke. Če te Princesa sili, da razmišljaš zlasti prostorsko, A Link to the Past zahteva upoštevanje časa, vsled česar je napreden in izviren celih petnajst let po izidu. Kar veliko pove o stanju industrije.



Link's Awakening (GB, 1993; brez ocene)
V Awakeningu se je Zelda prvič odpravila iz dežele Hyrule in Linka poslala na otok Koholint. To je čuden, otožen svet, ki je vpeljal platformsko skakanje in izmenjevalno sekvenco ter začel z glasbeno tradicijo. Na koncu vsake ječe si namreč dobil inštrument.



Ročni format je to Zeldo malce omejil, saj se po dometu ne more meriti z A Link to the Past, vendar je dizajn temnic občudovanja vreden.

Faces of Evil, Wand of Gamelon in Zelda's Adventure (CD-I, 1993; brez ocene)
Izlet na Philipsov format CD-I se za Zeldo ni dobro končal. Faces of Evil in Wand of Gamelon sta bili patetični, od strani gledani ploščadnici z risankastimi vložki na rovaš prostora na cedejkah. Prepričali nista nikogar, a Philips ni odnehal in je izdal Zelda's Adventure, kjer si – bogoskrunstvo! – nadzoroval princeso. Morda je bila ta najboljša, saj se je vrnila k formatu raziskovanja iz ptičjega uča, a škoda je bila storjena in CD-I je itak potoval k ribam. Razlog za apn je bil na dlani: vse tri igre je razvila firma Animation Magic, ki se je v prvi vrsti bavila z animacijo.



Ocarina of Time (N64, 1998; Joker 66, 94)
Petletni premor je Zeldi dobro del, saj se je vrnila z enim najbolj revolucionarnih špilov. Preskok iz 2D v 3D Hyrule, ki ga je gnal prilagojen motor Super Maria 64, je bil nič manj kot šokanten. Igrarji so se prvič zazrli v trirazsežno inačico dobro znanih elementov, kar je tako velik korak, da ga igre morda ne bodo nikdar več storile. Jezdenje zveste kobile Epone, merjenje s knofom Z (prelomni Z-targeting) in reševanje ugank v treh dimenzijah se danes zdijo samoumevni, a takrat je bilo, kot bi stopil na Luno. Z Ocarino je serija odrasla, tako kar se tiče zahtevnosti ugank kot kompleksnosti tematike, vzdušnosti in bogastva sveta. Preden je tri leta kasneje uletel Grand Theft Auto 3 in si prisvojil krono nelinearnosti, si lahko v Ocarini v pravem 3D okolju tekal, jahal, plaval, plezal, tepel, govoril, zbiral, dosegal. (A ker nisi mogel zbijati vlačug, je ameriška mulčad in senzacionalistični mediji niso tako požegnali.) Link, ki je tekom igre zrasel, je s sabo nosil čaroben inštrument, jajčasto piščal okarino, s katero je spreminjal dan v noč, klical dež, se prestavljal na nove lokacije in podobno. Seveda niso izostale mojstrsko načrtovane ječe, kjer so puzle vsled upoštevanja zakonitosti 3D sveta po eleganci presegle celo AlttP. Mijamoto je tu izvrgel domala ves svoj genij in če bi delali seznam naj desetih iger evar, bi bila Ocarina gotovo na njem. Oziroma petih. Treh. Ali še manj?



Majora's Mask (N64, 2000; brez ocene)
Kako narediti naslednico fantastične Ocarine? Zlasti če nisi Mijamoto, marveč novopečeni vodja Eidži Aonuma, ki mu ata Šigeru le pomaga? Ena pot bi bila oponašanje, druga pa krčenje novega terena. Eidži je izbral slednje in izdelal surrealistično, mrakobno igro, ki se ne odvija v Hyrule, temveč v deželi z imenom Termina. Tej v treh dneh grozi trk z demonskim Mesecem in na Linku je, da ga prepreči. A način je



nenavaden, saj je hec v podoživljanju omenjenih treh dni pred kataklizmo, potom česar si junak nabira znanja in sposobnosti. Čas neusmiljeno teče in če igralcu do konca cikla ne uspe opraviti zadanih nalog, se preseli nazaj na začetek. To mu odvzame manjše predmete, pusti mu le važnejše. Mednje vsekakor sodijo maske: s tremi ključnimi se Link spreminja v alternativne oblike (želode bljuvajoč grm, Zorana in Gorona), kar mu da posebne sposobnosti in usmerja napredovanje, dočim ostale omogočijo veščine v slogu hitrejšega teka, nevidnosti in dostopa do predmetov. Težka, temna, nenavadna igra (ter Zelda) je bila Majora, zaradi česar je zdrknila pod radarjem marsikakega špilavca. Ampak čas je – kako ironično – nežno razprl njeno čudovitost ter veličino.

Oracle of Ages in Oracle of Seasons (GBC, 2001; brez ocene)
Lahkotnejši, a vseeno luštni in zanimivi Zeldi sta bili to, ki sta skupaj pojasnili skrivnosti iz Ocarine ter se opirali ena na drugo. Končanje ene je dalo geslo, ki je v sotrpinki odprlo dodaten kvest in podaljšalo zgodbo. Dvojčkastemu videzu navzlic pa izkušnji nista bili identični oziroma le prebarvani, temveč sta



se špila razlikovala po marsičem, od puzel, ki so vsebovale menjavanje časa ter delov leta, do dinamike (Seasons je bila bolj akcijska in se je zgledovala po prvi Zeldi).

A Link to the Past / Four Swords (GBA, 2001; Joker 120, 94)
Predelava ALttP za GBA ni pretresljiva, čeprav je špil sam po sebi izreden. Vendar je pomemben del Four Swords, saj je to prva večigralska Zelda. Ta je na ločeno in izvirno avanturo poslala od dva do štiri s kablom povezane sotrpine, vsakega s svojim naprednim špilavnim pobom. Ječe so bile naključne in so se pretresle pred vsakim igranjem, uganke pa so zahtevale sodelovanje.

The Wind Waker (gamecube, 2003; Joker 118, 93)
'Cel-da' je oboževalce z otroškim obrobljenim grafičnim slogom spravila na barikade, a čas je pokazal, da je bil pogum na mestu. Še danes je Wind Waker eden najlepših špilov, saj slogu zob časa ne more do živega. Obenem si je Vetrobudec drznil vreči v morje celotno Hyrule, saj se je Link znašel v poplavljenem svetu z le par otoki, kjer dolgo ni bilo sluha ne o Zeldi, ne o Ganonu in triforcu. Raziskovanje morja je trajalo in akcijsko naravnani igralci so izgubljali živce, toda vrnitev h koreninam se je izkazala za vzdušno, čeprav je bila zadnja tretjina razpotegnjena. Pogumna, morilsko čudovita igra, ki zahteva okus in čas.



Four Swords Adventures (gamecube, 2004; Joker 139, 82)
Po zgledu Štirih mečev za GBA je FSA prinesla nepuščavniško zeldaško akcijo na kocko. Zadegana je bila v ptičjeperspektivno okolico, kjer si igral s štirimi Linki naenkrat. Za totalen užitek si potreboval



smešno količino opreme: štiri GBAje, prav toliko povezovalnih kablov, igro, gamecube in nemajhen televizor. A če si to imel, je bila zadeva fletna, zakaj Linki so se postavljali v štiri formacije in reševali kot ponavadi domiselne uganke, kjer je bila poanta v sodelovanju. Zadevo si lahko nabijal tudi sam, a čar je tedaj nekako izpuhtel.

The Minish Cap (GBA, 2005; Joker 138, 86)
Risankasti vpliv Wind Wakerja na Minish Cap je bil nespregledljiv in njen svet je bil čaroben ter privlačen prav po zaslugi podobe. Igralna finta je tičala v pomanjševanju na velikost bolhe, s čimer je Link pridobil dostop do prehodkov ter sobic. No, alternativna zgodba ter zgolj vsesplošna obrtniška prijetnost namesto



genialnosti so iz Minish Cap za tr00 fane naredili mimogredno zanimivost na poti do Twilight Princess in Phantom Hourglassa, ki za DS izide to leto. Minish Cap je ustvarila skupina Flagship, torej taista kot Oracla, Four Sword in Four Swords Adventures. Vse te pripadajo ločeni zeldaški veji, ki v FS vpelje negativca Vaatija in par drugih sprememb.

njevanja pozicije v Majori. Dizajn temnic in ugank pa je redno vrhunski. Navdušenci planejo v krvavousten bes, če se kaka Zelda izkaže za le solidno načrtovano, recimo pri raztegnjenem zaključnem delu Wind Wakerja, in ko ena od njih obvelja za povprečno, kot se je pripetilo Minish Cap, je to enako obsodbi na smrt, čeprav je boljša od večine ostalih špilov. Spomin na CD-ljevske vragolije, kot sta Faces of Evil in Wand of Gamelon, je pa za navdušence itak enak pedofilski travmi iz otroštva.



Ocarina of Time, upravičeno ena najbolj spoštovanih iger. Emuliranje ni težava, a občutek je res pravi le na N64 in morda kocki ter wiiju.

Tej ancientni zasnovi, ki združuje frpje, akcijade, avanture, miselnice, je največji poklon, da se je obdržala in se dvajset let kasneje v Twilight Princess čuti le malce ostarela. Še vedno imajo vse Zelde nadsvet, po katerem lutaš; še vedno je tepež akcijski in enostaven, čeprav ne butast; še vedno si lastiš kapo, ščit in meč; še vedno vstopaš v ločene temnice, kjer rešuješ miselno-akcijske uganke; še vedno tod iščeš ključe, srčke, kompas in karto; še vedno v sleherni ječi dobiš specialen predmet, ki ti pomaga pri nje končanju in fentanju glavnega šefa; še vedno ta reč pride prav v kasnejših ječah ter v nadsvetu. Takisto se je kmalu



pojavilo skakanje, torej esenca ploščadnic, in vse skupaj je strukturo dvignilo v skorajšnjo popolnost. Pomislite, kako ambiciozno, edinstveno in hvalevredno je tako mešanje zvrsti v igrarski industriji, kjer večina avtorjev komaj zmore zadovoljivost enega samega pristopa in koder je paragon izvirnosti to, da akcijskemu junaku daš nekaj frpjskih lastnosti – še posebej, ker je skoraj vedno odlično narejeno.
Hkrati je ta izjemna kompleksnost učinkovita zaščita pred kopiranjem. V okolju, kjer je posnemanje redna praksa, je Zelda mogočen srnjak brez naravnega sovražnika. Velikost bi zaslužkarske pijavke še nekako



Četveromečna avantura je predstavila skupinske puzle in je bila prijetna. Le kamion strojne opreme si moral imeti.



Pravljičarska osnova je očitna: junaček s ščitom & mečem, ki nemalo dolguje Excaliburju, srednjeveški grad ...

zmogle, a mešanje toliko pristopov na takem nivoju odpodi malodane vsakega nesposobneža, dočim se tisti, ki so tovrstne vizije sposobni, raje lotijo svojih projektov. Ancelov Beyond Good and Evil, Cloverjev Okami ... in seznam se počasi zaključi. Dodatno opozorilo mazačem so deli, narejeni za ne-Nintendove konzole, kot sta obupni The Faces of Evil ter The Wand of Gamelon za Philipsov CD-I. Čeprav nekaterih posrečenih nadaljevanj, kot sta Minish Cap in par Oracle of Ages + Seasons, niso sprogramirali pri Nintendu, so razvojna moštva drugih tvrdk vedno delala pod tesnim nadzorom.

Ob tem je vredno Nintendo pohvaliti, da ni zlorabil Linka in Zeldine mitologije. Dočim se Mario in kompanija pojavijo v ducatih in ducatih iger ter njihovih odvrtkov, pa stripov, risank, filmov, glasbe in raznorazne zaslužkarske robe v slogu brisač, so Linkovi izleti redki. Vse, kar ima, so lastni špili, trenažni izlet v Soul Calibur 2 na kocki, pojavitev v Super Smash Bros. in pokuk v eno risanko ter mango. Nerazvodenitev in pokončna drža sta njegova zaščitna znaka!

To so potemtakem gradniki sleherne Zelde: trdni, nedeljivi, spet in spet raztreščeni ter na novo sestavljeni za frišno odpravo, ki se čuti znana, a je vendarle sveža. V tej brezčasni strukturi Zelde najdejo svojo moč – na vsaj soliden, raje izreden način združujejo kup pristopov, ki so jim navadno posvečene samostojne igre. Tako malodane postanejo lasten žanr. Toda to še ni vse. Po eni strani so nove Zelde povratek v znano udobnost, po drugi pa se vedno znova, bolj ali manj, odvisno od namena in navdiha avtorjev, širijo v obkrožajočo temo. Nekatere so bolj reprize kot druge – Twilight Princess je recimo manj pogumna od A Link to the Past, Ocarine in Majore, iz katerih veselo črpa – a skoraj nikdar ne gre za leno ponavljanje. To so bistveni razlogi, zakaj vnovič in vnovič delamo isto in čemu je prihod nove Zelde kljub temu, da je pojem 'nadaljevanje' zaradi pogoltnosti kravatarjev v naši branži dobil jako negativen prizvok, razlog za praznovanje. Za to, da pred vrata postaviš vso familijo, spustiš rolete, se udobno namestiš na kraljevski zic pred tevejem in stopiš v svet, kjer sanje niso mrtve. Tja, kjer živi fantič, ki hoče z lesenim mečem in čistim srcem pretepsti vse beštije ter rešiti svet & princeso. Link.

Poslednji igrar

Če je naštete elemente odličnosti Zeld dokaj lahko prepoznati, dasi ne tudi popisati, je njihova zgodbovna plat bolj zmikljiva. Glavna očitka nepoznavalcev na ta rovaš sta kratkost in že kar otroška preprostost, kar je razumljivo. Medtem ko so štorije v frpjih in pustolovščinah, od koder Zelde vlečejo ogromno navdiha, tradicionalno dolge, zapletene, stotine tisočev besed vsebujoče ter do nezavesti okrancljane, gre Mijamotova serija v nasprotno smer. Učinek doseže skozi skromnost in vedno predstavi le okostje povesti, ki bi mogla kakemu drugemu ustvarjalcu rabiti za podlago celega romana. Hkrati je kamen spotike ponavljanje. Dočim vsak novi Final Fantasy prinese svežo pripoved, Zelde domala vsevdilj deklamirajo eno in isto bajko. V njej praktično vedno nastopajo fantič Link, princesa Zelda in negativec Ganon oziroma Ganondorf, prizorišče je običajno dežela Hyrule in slej ko prej se pojavi sveta relikvija, zvana triforce. Ozadna mitologija pravi, da so tega ob odhodu pustile za sabo tri boginje, ki so ustvarile Hyrule – rdeča Din, zelena Farore in modra Nayru. Čarobni artefakt ima podobo treh stikajočih se trikotnikov, ki simbolizirajo njegove sestavne dele: pogum, moč in modrost. Moč triforca si lahko prisvoji le tisti, ki je ponotranjil vse te lastnosti

Čeprav je seriji dala ime ozaljšana princesa Zelda (levo), je osrednja oseba Link. Njegovo podobo si vedno izmišljajo dolge mesece, da je hkrati originalna ter nemudoma prepoznavna starim ljubiteljem. V smeri urinega kazalca je šel Link skozi klasično veselo risankavost (A Link to the Past), temačnejšo fantazijskost (Twilight Princess), stripovskost (Minish Cap) in tehniko cel-shading (Wind Waker). A čeprav Link dlako menja, čudi nikoli!



Phantom Hourglass za DS prihaja to leto, dela pa ga Aonuma s kolegi, ne Flagship (Minish Cap).

tako, da v njem bivajo v popolnem sozvočju. Ganon si skuša kot dežurni negativec triforce večno prilastiti, a ker njegovi deli niso v ravnotežju, mu to spodleti. Za to poskrbi Link kot Junak časa, Zelda pa nastopa kot izgovor in prvotni cilj herojevega popotovanja. Mimogrede, njeno ime si je Mijamoto sposodil pri ženi slavnega pisatelja Francisa Scotta Fitzgeralda, ker mu je bilo pač všeč. In čeprav bi bil ustreznejši naziv za serijo The Legend of Link, saj je Zelda sčasoma postala stranski lik, se je stari uveljavil ter obdržal.

Vendar je ta enostavnost varljiva in nikakor ne odraz nesposobnosti ustvarjalcev. Kleč je namreč v težkem, globokem simbolizmu, ki ga nalašč ne prekrivajo kilogrami teksta. Namesto da bi avtorji pripovedovali zgodbo z mnogimi zakoličenimi osebami ter dogodki, ti pustijo, da sestavnim delom sam pripisuješ pomene. Štorija in liki so tako univerzalni, da si jih lahko razlagaš na številne načine, pri čemer zgodba pomenov ne odreja in ne definira vnaprej. V Zeldi lahko vidiš svojo izvoljenko, šovinistično nesposoben nežnejši spol ali tragičnost visokih pripadnikov kraljevskih družin; triforce je izvleček budističnih naukov ali odsev krščanskega troedinega boga; Ganon, ki vidi le en del triforca, kar ga naposled pogubi, pa sluzav povzpetnež iz službe oziroma slika vsakega politika, ki se grebe za funkcijami in pri tem pozablja, da oblast kvari, absolutna oblast pa kvari absolutno. Zvito in primerno najbolj ohlapen je sam Link. Tako kot Gordon Freeman v Half-Lifih – le da na neprimerno bolj dodelan in veličasten način – Link ni vnaprej določena oseba, marveč posoda, ki jo s svojim razumevanjem ter razmišljanjem polniš sam; okvir, v katerega kot špilavec projiciraš samega sebe. Definiran je izredno ohlapno: je mlad in pogumen, ker je želel Mijamoto po lastnih besedah skozenj predstaviti odraščanje ter iniciacijo v svet odraslih, to pa je bolj ali manj vse. Nikdar nima lastnega glasu, niti besedila, od njega slišimo le truda polne krike pri mečevanju, a temu navzlic se sporazume z vsakomer. Njegov izraz je trd, resnoben, njegovi gibi premišljeni, kot bi jih vodil en sam namen. V malodane vsaki Zeldi je Link različen, a je vendarle enak: njegova podoba se spreminja, toda zmerom ima tuniko, kapo, ščit in meč. Je pač kristalizirano, pristno, nepokvarjeno snažno bistvo junaštva, ki ga v igrah ter, da, življenju izvajamo ved-no znova: začeti majhno in končati veliko, ne kloniti pred težavami, spoznati se, nabildati in uravnotežiti dobre lastnosti ter podjarmiti slabe. Ultimativnega zlobneža Link porazi tako, da preseže samega sebe, pri čemer reši princeso in svet, a pri tem ne doživi fanfar, katarze, poroke (njegov odnos z Zeldo je platonski), življenja srečno do konca svojih dni. Tako kot Tolkienovo Bratovščino prstana ga vidimo, kako naredi nekaj največjega, kar si je moč zamisliti, samo zato, da se lahko življenje vrne v ustaljene tire običajnega vsakdana – in da lahko sam počaka na naslednji izziv. Je osamljeni bojevnik, ki po koncu običajno sijajne avanture komaj strpi do naslednje, da se vnovič dokaže, zakaj njegov cilj je pot. Tako kot mi, ljubitelji iger. Link je vsak od nas, ki se v večnem krogu z nasmehom na obrazu spominja preteklih uspehov v špilih, a se že veseli naslednjih, da se zase in za druge vnovič skali v plamenu izziva. Link je poslednji igrar.

Ni slabo za nekaj tako 'kratkega in otroško preprostega'.



Ribarjenje z daljwiincem v Princesi somraka je luštna razbibriga, kjer mimogrede razsuješ luč na stropu.



KLIČI ZELDO ZA NAMIG

Izvirna The Legend of Zelda je bila Nintendova največja igra za leto 1987. Na Japonskem je sicer izšla 1986., in sicer kot prvi špil za FDS – famicom disc system, nadgradnjo konzole NES v obliki disketnika. Ker tega niso prodajali zunaj Japonske, Zelda pa je bila orjaška uspešnica, so jo za zahodno edicijo stisnili v modul. Ameriška verzija, ki je izšla 27. junija '87, je bila obarvana zlato in je kot prvi kertridž vsebovala interno baterijo. Ta je držala pri življenju shranjene pozicije in naj bi trajala deset let. Prav tako je Zeldo spremljalo več papirja kot ostale NESove naslove – dobil si debelo knjižico, v kateri so bili navedeni monstrumi in orožja, ter raztegljivo karto dežele Hyrule. Evropska, takisto pozlačena inačica je sledila 27. novembra.

Ko so v ZDA prispeli prvi prototipi igre z Japonske, tedanji predsednik ameriške veje Nintenda Minoru Arakava ni bil prepričan, kako se bo publika odzvala na kompleksno igro, v kateri je bilo dosti okenc z besedilom. Skrbelo ga je, da je Zelda preveč zapletena za ameriško občinstvo, zato jo je dal na test par uslužbencem. Da bi bilo vse kar najbolj pošteno, je vsakemu dodelil japonskega prevajalca, ki so sedeli ob njih in jim tolmačili daljnjevzhodne krace. Eden od preizkuševalcev, Howard Philips, se spominja: "Vse je bilo v japonščini, zato je bilo igranje težko. Vendar je bilo hkrati tako nalezljivo, da nismo mogli nehati. Način, na katerega si igral, kaj vse si lahko počel z mečem … Mehanika je bila odlična. Kot je bilo značilno za Mijamota, je vsebovala uganke. Naletel si na reči na otoku ali za zaprtimi vrati in si jih videl, do njih pa nisi mogel."

Med testiranjem je Arakava opazil nekaj zaskrbljujočega. Večina ameriških preizkuševalcev se za igro ni ogrela takoj: na koncu so jo vsi ocenili kot odlično, vendar so nekateri potrebovali celo deset ur, da so jo doumeli. Takole pravi: "The Legend of Zelda je bila igra drugačne vrste in trajalo je, da so jo ljudje zares začeli ceniti. Upal sem, da bodo dovolj potrpežljivi in da bodo razumeli njeno drugačnost. Skrbelo me je." V ta namen je uvedel telefonsko številko, kamor bi lahko igralci poklicali, če bi potrebovali pomoč. "Igra je bila zelo samosvoja in bali smo se, da kupci ne bodo vedeli, kako k njej pristopiti. Zato smo v knjižico napisali zastonjsko telefonsko številko, kjer bi dobili odgovore na vprašanja. Na dan, ko smo Zeldo izdali, je začel telefon nenadoma zvoniti. Najeli smo štiri odgovarjalce, a ker so bili ti stalno zasedeni, smo število povečali na pet, deset, dvajset, štirideset, petdeset. Na začetku devetdesetih jih je bilo že dvesto." Stranke so nenehno klicale in spraševale – toda ne le o Zeldi, temveč o vsemogočih špilih. Zastonjska številka je postala breme, zato so jo spremenili v običajno, čeprav za klic niso posebej računali. Skozi vsa devetdeseta je center za pomoč obdržal kakih dvesto operaterjev, ki so na teden obdelali po 100.000 telefonskih klicev, 3500 e-poštnih sporočil in 1900 pisem. Med počitnicami jih je delalo po petsto in na teden so fasali 250.000 klicev.

Mimogrede, prva Zelda je na voljo za wiijevo nawiidezno konzolo in za GBA, PCjevi emulatorji NESa ter moduli zanj so pa na netu itak za vsakim vogalom.

The Legend of Zelda: Twilight Princess



Raduj se, rulja, ki čislaš vrhunski dizajn in ultimativno epski kvest, saj je znova napočil tisti redki, sveti trenutek: izšla je nova Zelda! Velik nasmeh naj ti krasi lice že, ker je Twilight Princess del serije, ki so ga delali najdlje: kar štiri leta je ob njem preživela zajetna ekipa, ki jo je vodil prekaljeni Eidži Aonuma, Mijamotov pomočnik pri Ocarini of Time ter vodja Majora's Mask in The Wind Wakerja. Če si ljubitelj Ocarine, naj se ti usteca v smeri rahlo vilinskih ušesc razpotegnejo še za kak centim, saj se Zelda iz otroškega Vetrobudca vrača v resnejši grafični slog in marsikaj povzema po tej legendi iz 1998. Največji razlog za vriskanje raz domači klanec pa naj bo skoraj popolno uresničenje obljub, da bo Princesa največja in najbolje oblikovana predstavnica stare serije, o katere vobčih kvalitetah berite v tomesečnih analih. Hm, popolna Zelda? Kar je enako – zložno dihajte, Counter-strikovci, ne se razburjat – popolni igri? Stopite z mano skozi te pisunske duri v večni Hyrule, mila gospoda, in dajte oči na peclje ...

Za izurjene zeldaše ne bo nobeno presenečnje dejstvo, da se Twilight Princess začne v mirni, idilični vasici, kjer odrašča Link, bodoči rešitelj dežele. Mladenič je pravi pionir, dika lokalnega življa, vzor mulčadi in simpatija županove hčerke; v sodobnosti bi bil odličen kader za podmladek SDS. Toda njegove veščine zamahovanja z lesenim mečem, jahanja zveste kobile Epone, klicanja sokola z neba, preganjanja tatinskih opic in zganjanja gruč kozlov v hlev, kar vse rabi kot luštno zamišljeno priučevanje nadzoru, zbledijo ob vdoru ostudnih pošasti. Preden se Link – ovbe! – ove, je kmečka ljubav ugrabljena, selo pa duši mrakoben mrak, ki zavzame ali zamrakotni vse duše razen njegove. Jasno, mrkač fante ne more postati, kajti On je od bogov izbrani Junak, od Triforca požegnani Rešitelj, ki bo dal tinte piti trdosrčnemu Ganonu. Takisto ni novica, da so glavni akterji Link, Zelda ter Ganondorf in da pripoved obravnava večno tehtanje dobrega in zlega, svetlobe in teme. A kljub temu, da je štorija za čase finalfantasyjevskih epopej količinsko, že kar osembitniško borna, in hkrati nekam naivna, ima svoj šarm in sporočilo ter je najobsežnejša, najbolj intrigantna in najresnejša v seriji Zelda. Ravna se po vodilu 'manj je več', čustva in smisel namesto v besedičenju najde v simbolih ter dovoli, da igralec v njen okvir in Linka projicira lastna hotenja. Umerjena je torej povsem zeldaško, kar tradicionalnosti navzlic ni nič slabega.



Deček na konju in zeleni dalj? Aonuma in Ueda, mož za Shadow of the Colossus, sta skupaj posrkala nemalo sakeja ...

Enako velja za vsebino. Globoko navznoter imamo pred sabo pravoverno Zeldo, ki se krčevito oklepa ambiciozne, prepričljive, skozi eone igročasa preizkušene zgradbe. To pomeni edinstveno mešanje logičnih ugank, sekljanja, streljanja, skakanja, avanturističnega zgovarjanja, rabe predmetov in bluzenja po velikem nadsvetu ter obveznih templjih. V njih je treba iskati cekin, dele ekstra energijskega srčka (zdaj jih moraš najti pet namesto štirih), karto, kompas, majhne ključe, ki odpirajo lokalna vrata, in veliki ključ, ki



To je običajni svet, ki ga ovija zlobna tema. A volkec lahko pogleda še globlje vanj in namesto lučk vidi v duhove spremenjene ljudi.



Z wiiljincem širom zaslona premikamo merek, kar nudi pristen občutek. Tudi zvok iz remota, čeprav je kovinski, pridoda svoje.



odpahne glavne duri do obveznega šefa. Na kaki polovici slehernega fašeš samosvoj predmet, s katerim se prebiješ skozi drugi polčas in ga naposled plodno ponucaš za krepot glavarja temnice. Zunaj templjev so pak kot vedno na sporedu stikanja po kotičkih redkih naselij, prečenje širokih polj ter pičenje niz ozke prehode, mahedranje po obrobnih temničkah & trgovinsko opremljanje s puščicami, bombami, oljem za svetilko ter zdravilno župco. Med vsem tem te nadleguje bogat zverinjak pošastkičev, nekaterih znanih, drugih izvirnih, katerih večina je odstranljiva z besnim sukanjem meča ter občasnim blokom. Kot velik navdih Princesi rabi legendarna Ocarina of Time (J66, 94) z nintenda 64, s katero je Zelda ubijalsko skočila v 3D. Vnovič jezdiš srborito Epono, kar botruje ustrezno kaotičnemu mečevanju in lokostreljanju s konjskega hrbta, obiskuješ tematsko enake templje (gozdni, ognjeni, vodni) in druge lokacije (hyrulska polje in grad, mesti Goronov ter Zoranov, jezero Hylia, dolina Gerudo, vas Kakariko) ter uporabljaš enako oziroma direktno navdihnjeno opremo – bumerang, kavelj na zajli, železne škornje, kroglo na verigi kot ustreznico megatonskemu kladivu za razsuvanje preprek. Excaliburju podobni master sword, ki strahcem najbolj žene grozo v prhke kosti, in zvesti ščit ter lok so tako ali tako zeldaške stalnice, pa tudi shema dežele Hyrule bo starim kozlom utrnila nostalgično solzico. Za nameček Twilight Princess poseže nazaj do kultne klasike A Link to the Past, za Ocarino 2, kamoli 1,5. In da je čaščenje starodavne zasnove pot do razkritja impresivnih novosti, ki iz Twilight Princess naredijo dostojno naslednico tako prelomne Šigerujeve Okarine kot hrabrega Wind Wakerja. Dasiravno je tale Hyrule odmev stare, je opazno bolj razdelana in razprostrta, od osebnostno dodelanih prebivalcev do nezanemarljive količine novih lokacij. Dalje je namesto pihanja v jajčasto piščal, ki je spreminjala čas ter vreme, v ospredju Linkovo spreminjanje iz človeške oblike v telo volka, ki dolgo omogoča edini način obstoja v senčnem okolišu. Volkec je elegantna, gibčna zverina, ki zna gristi in mahati s kremplji, kopati na označenih mestih, slediti vonju ter zaznavati neobičajnosti. Dodatne sposobnosti mu da pritlikavo senčno bitje Midna, ki čepi na njegovem hrbtu, mu omogoča krepot več sovražnikov v eni sami dolgi sekvenci in s čarobno roko odpira vrata. Spočetka je prepreka med človekom in volkom jasna: dokler beštija na nekem področju ne skolje temnih bitij, reši starih duhov in dvigne teme, je obsojena na štirinožno formo, nakar se pretvori v Linka, ki isto področje razišče še pod žarki sonca. Pri tem Midna ne izgine, temveč se (kakšna domišljija!) zdruzne v Linkovo senco ter postane deliteljica vedno manj konkretnih nasvetov. A ne mine dolgo, da lahko junaček v zobatca mutira po mili volji, kar je nujnost za rešitev vse več ugank, tako v nadsvetu kot v templjih. Spreminjanje deluje čudovito, je luštna zamenjava za okarino in ima za posledico oko prebadajoče selitve med domenama. Twilight Princess je resda gamecubova igra, v kateri ni moč uzreti next-gen učinkov ali tekstur, ki bi z ostrino rezale pršut. Toda odlikuje se drugod: z neresnično čudovitimi vodno-gozdnimi vistami, kjer se toplemu soncu in lizajoče modremu nebu dobrikajo jezero Hylia, snežni vršaci ter prahu polna puščava, na drugi strani pa s somrakom, ki ga prepredajo z neonskimi čopiči zarisane linije in čigar srčiko v neznosno zanimivi umetniški potezi tvorijo kvadratki v stilu atarija 800. In kdo potrebuje govorjen tekst ter digitalno orkestralno glasbo, ko ti po ušesih odzvanjajo premišljeni učinki in vrhunsko komponiran soundtrack, ki, čeprav je MIDI-kvalitete in neredko ponavlja stare teme, s srce parajočo impozantnostjo zagotavlja številne odmeve?

No, za različnost od Ocarine in drugih Legend so bistveni možganski orehi. Marsikje drugod je Twilight Princess tista znana, le bolj ali manj subtilno izboljšana Zelda: na primer v bojevanju, kjer se naključnemu sekljanju zoperstavi redkokateri običajni sovrag, čveku, raziskovanju, samodejnem platformičnem skakanju (ko dosežeš rob ploščadi, Link ali volk hopsne avtomatsko) ter itak klasično mojstrskem tempu. Toda kar se tiče ugank, je Aonuma z moštvom skorajda dosegel popolnost. Princesa vsebuje deset velikih ječ, se pravi komad več od Ocarine, in ena je bolj uživantska od druge. O njih originalnosti ne more biti dvomov, saj so tematski templji zamišljeni na novo, ostali so povsem sveži, zaporedje pa je boljše kot v WW, ki je imel šest templjev in katerega zadek je tvoril nekam dolgovezen triforce-lov. Ocarina je za vedno zapisana pod naše lobanje in časovni kolobociji v A Link to the Past ter Majora's Mask sta stremeli dlje, a Princesa se odlično spopada z njihovo patino starodavnosti, pod katero se skrivajo nekdaj sitne napake. Ne bom pretiraval, če rečem, da je vsak prostor, v katerega prideš, uživantski spoj arkadnega in miselnega, ob katerem se je moč ustaviti bodisi nekaj minut, bodisi uro. Sive celice kravžljajo vrhunske, duhovite, premetene rešitve, ki jih lahko vika ogromna večina



Kvestno izpolnjevanje potreb vaškega in mestnega življa je običajen način napredovanja tako za frpje in avanture kot za Zeldo. Tista modra lučka je seveda vila Navi, ki pa je tu le zaradi lepšega.



Vmesnih, mini šefov je cel kup in domala sleherni zahteva premišljen pristop ter odkritje finte, na katero ga lahko vržeš. Mečevalski občutek je z wiimotom vrhunski.

od koder vzame idejo o sobivanju dveh svetov, enega polnega luči, drugega naphanega s somrakom, ki se začneta vsled Ganondorfovega svinjanja nezdravo mešati.

Po tej plati Princesa somraka ne daje drugačnega vtisa od kupa raznoterih (pol)nadaljevanj, ki obnavljajo staro vsebino, da bi si zagotovila klanjanje fanfantov. Vendar je tako le, dokler se ne potopiš v njene skrivnosti, zakaj tedaj postane jasno, da gre vse prej kot



Midna je intriganten in dobrodošel nov lik, ki ni tako simbolen kot Link in v zgodbo vnese ščep osebnostne konkretizacije. Nastane fina mešanica.

ZELDA NA G(OBE)C

Morate za Twilight Princess kupiti wii, kar pride 250 bruseljskih in kusur za parafernalije v slogu komponentnega kabla? Niti ne. Širokozaslonskost, košek izboljšanih efektov v slogu vodne gladine in fizično zadovoljstvo pri mečevalskem mahedranju so kul sladkorčki. A če vaša denarnica tenko piska, bo verzija za gamecube zadostovala, saj je vsebinsko do pičice enaka ultimativni wiijevi. Hkrati je to najcenejši način, kako do Princese pride zadrt, toda zagrenjen pecejaš, sonyjevec ali xombie. Stare kocke so pri neznalčkih naprodaj za deset do dvajset jurjev, <napad jetičnega kašlja>, za 40 do 80 evrov. Edino zgrab igre ume biti težava, saj so jih bojda naredili malo in je vprašanje, če bo sploh našla pot k nam. Toda spletne štacune v slogu www.gameplay.co.uk in www.play.com so z njo dobro založene. Ne škodi vprašati niti v Mantisu, če ste zapečkarske sorte. Btw, ako boste šli po tej poti, ne pozabite na ostali izvrsten softver za kocko, kot so Super Mario Sunshine, The Wind Waker, Metroid Prime, Paper Mario 2 …





Ne mine dolgo, da se lahko Link kadarkoli spremeni iz človeka v volka in nazaj. Na tem temelji precej ugank.



Gotovo je tepež lahek in enostaven, ponekod celo preveč. A po drugi strani – če bi ga preveč zapletli, bi deloval kot zavora ostalim delom. Avtorji so to zapleteno ločnico dobro ujeli.

pustolovščin in do katerih prideš s poskušanjem vsega mogočega ali z metodičnim študiranjem situacije (najpogosteje s kombinacijo obojega). Včasih bi potreboval namig več, toda največkrat se je treba le potruditi, odpreti oči in vklopiti moč možganov – najbolje več njih, saj je špil jako zabaven v družbi. Spočetka, ko je nabor predmetov kratek, so rešitve očitne; a bolj kot napreduješ, bolj je treba staro robo kombinirati z novo. V glavi je treba držati navadno in plavalno obleko; bumerang, ki pobija sovražnike in dviga veter, kar rotira ploščadi ter razpiha listje; brlivko, ki osvetljuje temo in prižiga bakle; kovinske škornje, ki omogočajo na glavo obrnjene sprehode po namagnetenih površinah ter hojo pod vodo; najprej enojne in kasneje dvojne oprijemalne klešče za švigan je med temu namenjenimi točkami; ribiško palico; vrtljivo zobato kolo, s katerim postaneš Tony Link; čarobno žezlo, s katerim poveljuješ kipom ... Fino, domiselno, ravno prav povezano s preteklostjo, toda otipljivo originalno. Vsak tempelj je okoljsko drugačen od prejšnjega, vpliv posameznih pa je čutiti daleč po tistem, ko jih Link zapusti, saj predmeti iz njih pridejo prav v nadsvetu. Plus volčja oblika z vsemi svojimi lastnostmi, plus tri vrste bomb, plus letenje s pomočjo zblojenih kur in temnih krilatih beštij, plus snežno deskanje, plus stranski kvesti, kot so ribarjenje, igre v cirkusu in iskanje duhov, zlatih hroščev za večjo denarnico ter srčkov, in še marsikaj. Stalno se dogaja nekaj novega, noben element ni posiljen in prisoten toliko časa, da bi se ti zameril, dolgčas je neznanka. Toliko večji dosežek je dotično, ker je Twilight Princess tako ogromen špil. Že osnovne vsebine je za nad štirideset ur, če se greš odkrivanje skrivnosti, pa izkušnjo podaljšaš na več kot šestdesetero njih. Nadalje je velika odlika pisana združba šefov, ki sicer niso ravno zahtevni, tako kot je bojevalno na lahki strani ves špil (čeprav je težji od Wind Wakerja), so pa domišljijski, neenolični in za izkoristek šibke točke zahtevajo reflekse ter vklop možganov. Le kod drugod se greš fliper proti orjaškemu skeletnjaku, grabiš demona za kozlovske roge ter v ledenih tleh, ki delujejo kot zrcalo, opazuješ, kako te napada jetijevska strjenka? In četudi so običajni sovragi lahko odstranljivi, je dodana nekratka lista mini šefov, ki takisto zahtevajo temeljit razmislek ter rabo posebnih mečevalskih spretnosti: napada iz rolanja in od zadaj, odboja ščita, skoka čez glavo z zamahom po njej ... Teh te uči skrivnostni rdeči volk, ki ga prikličeš z okarinskim zavijanjem, in pridejo prav vsepovsod, zlasti ob zaščitenih nasprotnikih, ki ne reagirajo na button-mashing. V splošnem je Twilight Princess še vedno tepežkarsko lahkotna, a napredek glede na OoT, Majoro in Vetrobudca je nespregledljiv. K čemur svoje doprinese wiijev nadzor. Mahanje z daljwiincem na zaslon gibov sicer ne prenaša neposredno, a sta tresenje nunčaka in vihtenje remota pritiskanju gumbov občutkovno nadmočna. Bolj komplicirani sabljaški spopadi ti dodobra utrudijo roke in ko je treba po ekranu voditi merek za lok, se zares počutiš, kot bi držal napeto struno.

Zmanjševati igrine težave na rovaš odlik bi bil seveda pesek v oči. Navadni sovragi bi lahko vseeno bili manj rutinski, občasno zmoti manko namigov, kar bi znalo manj vztrajne spraviti v obup. Sem in tja je zgledovanje po Ocarini of Time pretirano, medtem ko po par desetih urah postane jasno, da se nekateri prijemi ponavljajo (četudi je res, da jih igra skoraj vedno predstavi na vsaj malce alternativen način). Nalaganje položaja je staromodno, kamera se zna v tesnih kamricah ob jemanju sovraga na tarčo postaviti tako, da ti ni nič jasno, ob skokih pa jo je treba grobo rihtati s knofom na nunčaku, saj manjka druga analogna gobica. Hladen tuš je tempelj med oblaki v drugi polovici, ki je občutno bolj duhamoren & enoličen od ostalih – ti so vsaj solidni, ponavadi odlični, mestoma naravnost genialni. Ocene 95 ali več Twilight Princess obenem ne doseže, ker se boji močnejše prekinitve tradicije. Če bi vnesla nevarnejše običajne sovražnike, skrotovičila podlago temnic in si drznila bolj inovirati, namesto da se trudi zlasti s piljenjem obstoječih zakonitosti, bi lahko s sintezo starega recepta in frišne pogumnosti presegla samo sebe. Upamo, da bo tako z naslednico, ki jo že kujejo nalašč za wii.

Ampak. Toda. Vendar. Kako tipično je za igrarje v tej dobi internetnih skurc-forumov, da se obešamo na malenkosti, pri čemer spregledamo veliko sliko. Kot krvosledni psi grizemo po ne najbolj kakovostnih teksturah, kvazi nepravičnih ugankah in razlikovanju dejanske vsebine od našega zveličavnega mnenja, namesto da bi uživali v tem, kar nam je dano. In pri Twilight Princess prejmemo toliko, da se zvrti. Težave so ob vseh dobrotah, ki jih siplje z roko & taco, neškodljive mravlje na stopalih veličastnega kolosa. So tam, grizejo ga, da včasih javkne, a iz imenitne, vzvišene poze se ne premakne. Tako domišljenih in domišljijskih ugank, raznolikih stopenj, razgibane mehanike, poskočnega šefovja, izpiljenega tempa, razhroščenosti, orjaškosti, posrečenega zaključnega dela ter častihlepnega združevanja številnih elementov v navdušujočo celoto ne srečamo malodane nikjer. Izvzemši Zelde, med katerimi se Princesa somraka uvršča v sam vrh. Raduj se, rulja, zakaj Hyrule ni bil tako mikaven že osem let.



Smrt v Twilight Princess ni velika težava. Če ti v ječi zmanjka energije, se ne znajdeš pri vstopu v tempelj, marveč na začetku trenutne sobe.

94 *“You got Zelda, Sneti! Set it to B and use it to replenish trust in games!”*
wii / gamecube — Nintendo

NBA 2K7

Delfini že čivkajo, da serija 2K spod prstov skupine Visual Concepts nudi dosti bolj pravoveren košarkaški občutek od konkurenčne EAjeve arkade NBA Live, ki je letos zdrsnila v neslutene globine ščiša. Nikjer to ni bolj očividno kot v izpeljanki za xbox 360. Šur, grafično je špil tako ali tako uau: širokozaslonska podpora, izboljšana animacija, realistični dresi, vse več znoja na koži, ob igrišču navijačice in masko-





Tega sicer nikjer ne piše, a več kot očitno je, da igra vsebuje merilnik morale. Ko jame ...

Namesto power bara sta tu oglaševalca Gatorade in Toyota. Bi morala biti igra zato cenejša?

te, ki v premorih šibajo na parket, živa publika, materiali dresov, za posameznike značilni meti, tatuji ... Par zgrešenih obrazov ne more pokvariti predstavitvene slastnosti, k čemur obilno prispeva izvrsten komentator z domišljijskimi vstavki javljanja z roba igrišča ter zabavno oceno najboljših oziroma najslabših košarkarjev ob polčasu. Vzdušje je fantastično in verziji za 360ico in PS2/XB1 sta kot noč in dan.

Toda bistvo ni v podobi, ta je le sredstvo za dosego cilja. Sicer gre še vedno za arkadno simulacijo, ki ne pozablja na drk gobic ter knofov in kjer ima veliko vlogo spektakel. Vendar nagib v resničnost kaže že isomotion. Ta sistem v odvisnosti od športnikovih sposobnosti omogoča trike in preigravanja, je na občutno višji ravni kot ustreznica iz NBA Live ter je izboljšan v primerjavi z 2K6. Do koša je z igralcem Wadove pasme mogoče v mnogih situacijah z isomotionovskim driblingom priti na lastno pest. A če ne veš, kaj nek odklon gobice v kombinaciji s petelinoma naredi, boš storil prekršek v napadu ali boš potisnjen nazaj. Naslednja odlika je vnovnična raba desne gobice (shot stick-a), namenjene oponašanju gibanja rok. Ne le pri prostih, kjer ima zdaj malodane vsakdo lastno idealno točko izmeta, temveč med akcijami, kar botruje metom vstran, fadeawayem, različnim zabijanjem in polaganjem ter podobnemu. V obrambi je pak shot stick namenjen kraji okrogline, držanju rok pokonci, hopsanju levo in desno. Sicer se da lepo igrati z gumbi, vendar meti z gobico špil potisnejo v novo dimenzijo.



... moštvu iti slabo, sta forsiranje in špricanje odmorov nesmiselna. Slišiš, Shaq?!

V navezi z izboljšano paleto animacij in drobnarijami, kot so metanja po tleh za žogo, NBA 2K7 za xbox 360 pričara veren košarkaški občutek, kot ga v igrah še ni bilo. Tempo, s katerim se srečanja odvijajo, način, kako tečejo akcije, kako delujeta napad in obramba, eksplozivnost, duša športa, vse to je skorajda perfektno – dosti boljše kot na PS2 in kot v 2K6. K temu nemalo doda umetna pamet. Sicer ume goljufati z zadetimi meti čez roko, pretirano bliskovito blokira, sem ter tja glupo pokriva in dogaja se, da je ob izteku, ko zaostaja, nedejavna. A na splošno je sposobna, rotira igralce, meša akcije, zavlačuje, izkorišča prednosti ... In ravno tod je najmočnejša, saj verno nadzoruje moštva. Dočim bo računalniško vodeni Miami Heat forsiral prodore, poudarjal obrambo in iskal zaslombo v hrustu O'Nealu, bodo Lakerji igrali na Bryanta ter se borili za čisti šut njegovih sotrpinov. Ostroge rade upočasnijo dogajanje, Raptorji drvijo. Temu se je treba prilagajati in izbirati z ogromnega seznama taktik, kjer ima vsako moštvo svoj playbook (vseeno pogrešam urejevalnik). Igranje sezone je uživancija, zlasti če se greš menedžerja in se poskusiš v modusu Association. Ta je boljši kot na starih konzolah in zajema tako kupoprodajo kot trenerske dolžnosti. Pridruži se mu škaf drugih načinov, od turnirjev prek uličnega 24/7 do nalinijskih. Na spletu je moč igrati posamezne tekme, turnirje in lige, ki jih lahko sam ustvarjaš. Lag je bil na osnovnem ADSLu pri tekmah s Čezlužci minimalen, pri merjenju moči s Slovenci ga pa sploh ni bilo. Izvrstno.

Res škoda zategadelj, da Visual Concepts izdelka niso izpilili. Znova se godijo tečnobnosti, kot so nehoteni prestopi, sodnik, ki čaka pol minute, da spravi žogo v igro, čudno raztrgani dresi, košarkaši, ki na mestu tečejo eden v drugega, kot bi laufali v zid. Podaje od blizu proti soigralcu, ki teče pred tabo, se odbijejo od njegove riti, akcije se znajo izjaloviti, ker gre igralec v nenačrtovan gib, podaje letijo k nekomu, ki ga nisi hotel za prejemnika (dobro je naštudirati ikonski passing), stisk gumba za met na vrhu rakete ume povzročiti frčoplanski prodor, meniji so nepraktični ... Bržda pa je največja sitnost dejstvo, da se 2K7 v multiplayerju, zlasti na liniji, igra vsaj malo drugače kot puščavniško. Medtem ko te računalnik nadvse tesno pokriva, je moč v večigralstvu švrcati mimo in zlorabljati tako isomotion kot prestrezanje z zgodnjim pressingom. To in še več ameriška mulčad rada počne in v takih primerih se 2K7 spremeni v malo boljšo arkado, kjer v 20-minutni tekmi nasuješ sto petdeset pik. Z dobrohotnim nasprotnikom, ki ve, kaj je prava košarka in ki ne drka stalno isomotiona, se da imeti lepe tekme. Če imate takega na voljo bodisi v živo, bodisi na Livu, je špil krasen in mnogo naprednejši od 2K6. A ne računajte, da boste realizem stalno prakticirali v rangiranih tekmah z naključnimi oponenti, najboljša košarkaščina gor ali dol ...



Izjemno kul je, da zvezdniki tipa Bryant ne dominirajo. So močni in znajo sami odločiti tekmo, toda pretiravanje je hitro kaznovano.

87 — *From behind the arc & with a thunderous dunk, iiiit's Snetiiii!*

360 / PS3 — Take2

Enchanted Arms

Smešno, res. Na omari bela šatulja z napisom Microsoft; ob njej moderen 40-palčen Samsungov elcede, ki pravično kaže njeno HD-grafiko; v roki brezžičen joypad; okrog želodca vamp. Aaah, pridobitve moderne dobe, zakaj piše se leto 2006. A kaj je v središču pozornosti vsega tega? Enchanted Arms – japonski frp, ki le s 3D grafiko in animacijami izdaja, da ne teče sredi devetdesetih na konzoli pasme super nintendo ...



Veliko število golemov bo sedlo obsedenim zbiralcem, toda vsi niti slučajno niso enako uporabni.

Kajpak špil ni brez odlik. Posebej navduši nenavadno človeška, humorna in razgibana pripoved, ki bivakira v podobni dimenziji kot Final Fantasy. V njej se mešata tehnologija in magija, s katero so ljudje dolgo tega porazili mogočne čarobne stroje – goleme. Žarometi so na mladeniču Atsumi, učencu univerze za copranje v Jokohami, kjer slovi kot ne preveč bister, a simpatičen zabušant, ki zmore pospraviti rekordno število pic. Toda hudič vzame šalo, ko se pod faksom zbudi golemka, Ledena kraljica. Mrzlosrčna babnica si vzame Atsuminega prijatelja Tojo za svoje čarobno jedro, s katerim odtihmal sobiva med kovanjem načrtov za iztrebljenje ljudekov. Na Atsumi pa je, da skozi potovanje po deželi ter zbujanje drugih golemov spozna skrivnost svoje roke. Ta se spričo svojih edinstvenih vsrkovalnih lastnosti zdi edini način, da se človeštvo reši pogibeli. Ampak vse še zdaleč ni tako preprosto, kot se zdi. Kliševi resda dvigajo grde glave in obleke ter frizure so včasih tako odbite, da bi bolj sodile na pariške modne piste kot v frp. Vendar se štorija v Enchanted Arms izkaže za eno odličnejših v sodobnih frpjih, japonskih in širše. Bolečina ob odraščanju in žrtvovanju se prepleta z animejevsko humornimi vložki, ki ne morejo skriti moralnih naukov in budističnega sprejemanja zajebane resničnosti. Atsuma in njegovi trije glavni spremljevalci izpadejo jako posrečeni ter raznoliki in redko se zgodi, da si želiš preskočiti dolge dialoge, ki so lahko odžebrani v obupni angleščini ali superiornem izvirniku.

Ampak naprednost in neskvarjen užitek se tu malodane zaključita. Fabulo večinoma spremljamo skozi staromodne statične pogovore, kjer na levi stoji sličica enega lika, na desni drugega, mi pa čitamo par vrstic teksta in stiskamo gumb za nadaljevanje. Po lokacijah tekamo iz pogleda od zadaj, a napredovanje je linearno, oropano nadsveta, ki bi ga raziskovali. Ne glede na to, ali smo v mestu, pod zemljo ali na prostem, stalno lazimo po soteskarsko omejenih poteh, kjer za privid razgibanosti odpiramo skrinje za dodaten cekin, mlatimo po raztreščljivih zabojih in se samodejno vihtimo na druge strani prepadov. Včasih naletimo na kako logično puzlo s potiskanjem blokov ali opravimo klasičen kvest, medtem ko pokrajina skače med nekaj glavnimi tipi (urbanost, gozd, puščava ...) in štirimi mesti. Toda nič od tega ni niti sodobno, kaj šele next-gen. Še najmanj grafika, pri kateri imaš občutek, da so jo razvili za PS2 ter jo ruknili v visoko ločljivost, kar botruje ostri, veličastni, a pusti in umetni okolici.

Občutek starodavnosti nadalje jačajo naključni boji na ločenem zaslonu, ki jih je ogromno. Pohvalno je, da tepežkarski sistem kaže iskre samosvojosti, saj meša običajni potezni pristop z malce višjim nivojem strateškosti, kot smo je vajeni. Ni namreč tako, da bi tvoja štiričlanska odprava komajda premično stala na eni strani 2D zaslona, kanalje pa na drugi, marveč na bojišče gledaš od zgoraj in je razdeljeno na dve mreži iz dvanajstih polj. Vsak borec se lahko v svoji izmeni premakne nekam v svojem območju, tepe, copra ali uporablja predmete, kar spet velja za malopridneže na oni strani nepremostljive sredinske črte. Zraven tega pokemonsko odklepaš veliko zalogo golemskih vojščakov s sebi lastnimi, nespremenljivimi lastnostmi – eni so napadalni, drugi obrambni, tretji zdravilni. In še to je, da vojščaki pripadajo enemu od šestih elementov, ki se medsebojno spodbijajo, ter imajo točke VP, ki omejujejo, v koliko bojih morejo sodelovati. Vendar pa se skoraj vse to izkaže za navlako, saj je igra lahka in malodane ne zahteva naprednejšega izkoriščanja nabora pravil. Le pri nekaj šefih se je treba potruditi z razpostavljanjem likov in učinkovito rabo sposobnosti, pa še tam gre bolj za nujnost posedovanja velikega števila življenjskih točk. Po eni strani zato sede možnost, da vsak boj dokaj sposobno opravi konzola (s tem, da mu moraš prisostvovati, le v pohitreni obliki, če tiščiš gumb). A po drugi se igra zato sprevrže v serijo nezahtevnih, povečini kar samodejnih bitk.

Saj je res, da si ponosen ob nabiranju izkušenjskih točk, kar znova dokazuje, da je težko narediti slab frp, in da štorija pošteno vleče. Toda razen pripovedi in nekaj šefovskih spopadov so Enchanted Arms čista rutina iz 16-bitnih časov. Šur, s stališča nezahtevnih retro frikov je izdelek skupine From Software soliden. A čemu si moramo za take spranosti, ki niso niti izvedbeno navdušujoče, lastiti drago konzolo naslednje generacije ter zanje plačevati 60 evrov?



Čeprav je igra lahka, na koncu postane orenk zahojena. Zahtevnost pri glavni šefici ostro poskoči in če ne vložiš kakih petih do osmih ur v (dobri?) stari level-up skozi stotine bitk ali v duhamorno goljufanje v kockanju, crkneš kot odojek. Nespreten dizajn!



Poleg glavnega kvesta je v slogu FFjev na voljo par skrivnih megašefov. A kljub temu je igra lahka in malodane premočrtna.



Kake nakupovalne mrzlice ni, saj je količina različnih orožij in spretnosti dokaj mizerna.

65	***Sneti** ni kupil xboxa 360, ampak časovni stroj! To mu bo Case fovš!*
	xbox 360 **Ubisoft**

Atelier Iris 2

Le kaj se je dogajalo pri Gustu, razvijalcu serije Atelier, da se je iz naslednika zelo solidne Eternal Mana (J153, 79) izcimilo tako skropucalo? Štorijo lahko definiramo kot križanca med Chrono Crossom in Tales of Symphonia. Deželo Eden zajame usoden potres, med katerim glavnega junaka z zopet nemško zvenečim imenom Felt (Feld = polje) odnese v paralelni svet Belkhyde. Fant kmalu spozna, da je ta ključ do rešitve Edena, pomembno vlogo pri tem pa ima njegova prijateljica iz otroštva, Viese (Wiese = travnik). Medtem ko Felt s pomočjo novih prijateljev rešuje težave v Belkhydu, se ona doma trudi, da bi pomagala. Svetova sta namreč povezana in stvari, ki jih počne dec, vplivajo na reči, s katerimi se sooča baba. Ideja in zasnova zgodbe ter špilavnega sistema sta zanimivi, žal pa so konkretnosti slabše. Igra te namreč večinoma zaposluje z neumnimi, dolgočasnimi kvesti, kjer moraš ustvariti predmet iz drugih predmetov, ki jih dobiš v skrinjah ali jih kupiš pri lokalnih prodajalcih. Viese v kuhinji ustvari nov ključen item za Felta, s katerim napredujemo v zgodbi. Ta postopek se vleče skozi ves naslov, ki na srečo traja le okrog dvajset ur.

Način igranja je zelo podoben enici, s par novostmi. Najpomembnejša je merilnik naključnih bojev, ki se napolni vsakič, ko zmagamo v kakem boju. Ko se merilnik napolni, nas do izhoda iz blodnjaka ne preseneti noben naključni boj več. Vesela novica? Bila bi, če bi se meter polnil dovolj hitro, da bi to imelo kak učinek. Boji so klasično potezni in za bolj izkušene igralce nekoliko prelahki. Šefi so recimo krotki mucki napram krvoločnim beštijam iz prvega dela. Takisto boste razočarani oni, ki ste se v prvem delu izživljali nad inovativnim kombiniranjem orožij, kuhanjem in sintezo novih predmetov. Razvijalci so se namreč odločili, da vsega tega v novo epizodo ne bodo vključili. Tudi sistem zbiranja elementov so poenostavili in skrajšali, kakor je manj predmetov za mano in zavetnikov mane.

The Azoth of Destiny je frp z malo privlačnosti. Prvencu je inferioren, ima butasto zgodbo in vsled lahkosti bo dogajal kvečjemu začetnikom. Seveda pa se je treba ob tem vprašati, koliko zelencev si želi igrati nekaj, kar se ne razlikuje dosti od 16-bitnih erpegejk s super nintenda. Najbrž ne prav dosti.



Podoba je sočno risankasta in novinci v seriji bodo nemara impresionirani. Toda dejstvo je, da je prvi del mnogo naprednejši.



Japonec, ki se trudi z nemščino, je nekaj najbolj smešnega na tej obli. Že od Einhanderja dalje.

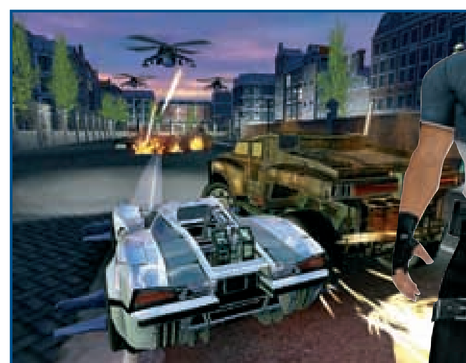
45 *Jurec in Šarenica se tokrat ne razumeta najbolje.*
playstation 2 — Koei

Spy Hunter

1983. je takratni Bally Midway izdelal uspešen avtomat Spy Hunter, ki so ga predelali za vse domače sisteme iz sredine osemdesetih. Nekateri se ga celo spomnite iz prve roke. Midway je nato leta 2001 obudil licenco in izdal rimejk, dve dvanajstmesečji kasneje pa je Universal začel snemati film po tej igrarski licenci. Glavna vloga: Dwayne Johnson, The Rock. Produkcija filma je sicer na kofetu, toda Midway si je rekel: "Hej, imamo The Rocka. Dejmo ga ponucat'!"

Serija, ki se je njega dni osredotočala na avto, je dobila voznika – interceptor, kot se karjola imenuje, ni več edini, ki nažiga in razstreljuje. Večino dela po novem opravi Skala, pardon, Alex Decker, ki zna pretepati slabe fante, jih rešetati z avtomatskim orožjem in jih dvigovati v luft z granatami. Zgodba od nas zahteva, da na začetku poiščemo interceptorja, ki ga je ukradla korporacija NOSTRA. The Rock se plazi po ladji, spotoma minira vitalne točke in se na koncu odpelje z interceptorjem. Da, odpelje z ladje, ker je lahko avtek gliser in po potrebi motor. Sliši se obetavno in moško. A spet se zatakne tam, kjer se tretjeosebnim arkadam ponavadi kolcne. Kamera je obupna, saj je pogled, ki rad preskakuje v čisto naključne zorne kote, kriv za več smrti kot vsi sovražniki skupaj. Nadalje je problematičen nadzor: ker samodejnega merjenja ni, igra pa zahteva natančnost, je ponavadi najbolje vreči granato v sobo in nato jurišati na preživele. Umetna pamet nadzabita in hroščata do amena. Mnogokrat vojaki stojijo pri miru ali streljajo v steno.

Vožnja je žal v manjšini, saj je dosti bolj uživantska od pešačenja. Sploh deli, kjer drvimo po vodi, skačemo čez ledene plošče in razturamo Nostrina plovila. Ampak kurc pa avto, važno je, da imamo The Rocka!



Interceptor se kljub metro športnemu videzu enakovredno kosa z moškimi hummerju.



Na trenutke izgleda kot Pol-zivljenje, igra pa se čisto-zanič.

32 *SmrK pove: proti temu gnoju so Rockovi filmi vredni oskarjev!*
PS2 / xbox — Midway

Dirge of Cerberus

Na nekem planetu za devetimi sonci stoji Pozabljeno mesto, v katerega jezeru se pod gladino neobremenjeno giblje duh preminule deklice po imenu Aeris. Na tem in onem svetu bi težko našel bolj čisto, nepokvarjeno bitje, ampak celo ta žlahtna dušica se zdaj trese in se preobrača v vodni trugi, ko z nesmrtnimi očmi gleda na šlamparijo, ki si jo je Square privoščil z izdajo Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII.



Kljub mnogim problemom je Cerberus kar tekoč špil, ki pa ga vse prevečkrat prekinjajo animacije (okej) in dolgi nalagalni časi (bedno).

Zanimivo je, da se stvari začnejo obetavno. Ko izveš, da se bodeš za čas nabijanja poosebil z Vincentom Valentinom, stranskim likom iz prelomne sedmice – model se mora soočiti s svojo temno preteklostjo ter se zoperstaviti organizaciji Deepground, ki Vincenta potrebuje za oživitev nič kaj dobrodelnega projekta Omega – si kot pristaš Clouda, Tife in Barreta kar malce razočaran. A igra te v hibrid prvo- in tretjeosebne streljačine uvede s pregovorno čeljust-do-podplata-spuščajočo animacijo ter lično trenažno sekcijo, kjer se ti razodene del, ki so si ga sposodili iz tradicionalnih FFjev. Prisotno je napredovanje z razvijanjem lika, ki ga opraviš med stopnjami, kjer lahko s pobijanjem kanalj in opravljanjem stranskih misij (varovanje prebivalstva i slično) izkušenjske točke izmenjaš za cekine ter dotične potrošiš za nadgrajevanje pokalic, kupovanje zdravilnih napitkov in 'limit breaker' zvarkov, ki Vincenta za omejen čas preobrazijo v nabildanega beštkota. Ako ti je mešetarjenje po strateških menijih iz tradicionalnih Final Fantasyjev domače, težav in presenečenj ne boš dočakal, saj zadevščina funkcionira domala identično. Največ časa boš bržkone prebil na zaslonu, kjer domuje modificiranje orožij, saj lahko med bojem kadarkoli preklapljaš med tremi prednastavljenimi palicami pogube. Na pištolje je moč montirati recimo daljnogled, kar iz slehernega naredi potencialno snajperko. Pri tem pa je treba biti preudaren, saj vsaka modifikacija na bolje ali slabše spremeni enega od osnovnih atributov pokalice, kot so hitrost, domet, teža. Izgruntavščina se odlično poklapa z mehaniko, ki omogoča bogatenje izbranega orožja z magično materijo (fire, thunder, blizzard), kar ob prisotnosti dovoljšne količine mane (obnavljaš jo na temu določenih točkah po stopnji) da možnost magičnih napadov. Vidi se, da ima Square na tem področju dolgoletne izkušnje.



Šefovski konstrukti navadno predstavljajo vrhunec finalfantasyjevskega dizajna. Nekaj vizualno stimulativnih ima tudi Dirge of Cerberus, dasi so boji z njimi pretežno nezanimivi.



Ne čudite se, če niti proti bolje opremljenim nasprotnikom ne boste goltali zdravilnih napitkov, za nakup katerih je cekinov itak vedno dovolj.



Na pogled Vincent sliči Danteju, motorično pa je v primerjavi z njim kratkomalo idiot.

Tako se ti zdi, da so vsi pogoji za kompleksno frpjsko akcijado na mestu – vse dokler z Vincentom, ki ga v rdeči opravi mimogrede zamenjaš za Danteja iz Devil May Cry, ne stopiš na ulice Midgarja ali kake druge (ne)znamenite lokacije iz sveta FF7. Zakaj? Preprosto. Ker je špil enoličen in patetično lahek. Ne vem, kakšne streljačine so zadnja leta igrali Squarovi programerji, a očitno je, da jih niso sploh. Drugače si težko razlagam njihovo upanje, da se bo raja navduševala nad stopnjami, kjer se ne glede na okolje od začetka do konca premikaš, kot bi hodil po dolgem hodniku, ob čemer kot balončke lahkotno pokaš skupinice totalno neučinkovitih soldatkov. Ti se vedejo kot lipovi bogovi in te streljajo, kot bi te hoteli z vročim svincem božati. Umiranja ni niti na višji težavnostni stopnji, vaja pa gre nekako takole: nameri, sproži, zazehaj, nameri, pali, šef, zeh, ponovi vajo. Ne tako različno od še bolj obupnega DMC2. Vincent zna sicer (dvo)skakati in mlatiti z letečimi napadi iz neposredne bližine, dočim se v redkih izsekih kot mačkasti stvor Cait Sith celo pomeriš v igranju skrivalnic. Vendar sta dinamika in sestava nivojev taki, da nisi nikoli v dvomu, da igraš streljačino. Kakorkoli japonsko, repetitivno in nenavdihnjeno že, ki se nemudoma sprevrže v otopel, duhamoren pohod od ene animacije do druge. Najbolj žalostno je pak, da nenavdušujoče pokanje s seboj v vrtinec negativnosti potegne razveseljive vsebine, kot so odlična grafična tunika, frpjski elementi in zanimiva štorija.

Temeljni ideji za stvarjenje Dirge of Cerberus sta bili očitno dve: Squarova želja po vstavitvi novega pomembnega poglavja v igrarsko enciklopedijo legendarne sedme Poslednje fantazije in zavoj s tirnice stroge frpjskosti. Reči, da se poskus ne v enem, ne v drugem primeru ni posrečil, je kot reči, da Cloud ni pravi moški. Edino sprejemljivo opravičilo bo kajpak rimejk Final Fantasy VII za PS3. Make it happen, Square.

53 — *Kot Aeris pred njim se tudi Case žrtvuje za dobro planeta. Zaman.*
playstation 2 — Square Enix

Viva Piñata



Piñate so domišljijske, s sladkorčki napolnjene žverce iz umetelno nacufanega papirja, ki jih prebivalci istoimenskega otoka cenijo kot prikupne družabnice in zvezde številnih žurov. O njih govori tudi niz televizijskih animirank, ti pa v mavrični svet vstopiš skozi xbox 360. Zaupajo ti zanemarjen kos zemlje, da bi ga spremenil v rajski vrt za rejo prvorazrednih pinjatk. Ker od vbočenega silaka tovrstnih iger nismo vajeni, je Viva še slajša in udarnejša.

Grudo je treba najprej zrahljati, da lahko poseješ travo. Kmalu se na zeleno preprogo priplazi prvi črviček in tako se čarobni vrtiljak začne. Glistice pritegnejo vrabce; ko posadiš rože, bo greda zadišala metuljem; spet te pomlaskajo žaboni in tako naprej. Z razcvetanjem vrtič postaja zanimiv vse več živalim in prehranskobivanjska čipka vse zapletenejša. A brez strahu. Naseljene piñate se med seboj – razen na ukaz – ne žro, takisto same od sebe ne skrbe za naraščaj. Ko popedenaš vse potrebe godne dvojice, med katerimi je skoraj vedno izgradnja hišice, sledi malce odvečna podigra z vodenjem po labirintu. Nasploh je razplod z izjemo začetnih, nezahtevnih sort dokaj zamuden in pogosto ne gre brez afrodiziačnih bonbonov. Poleg tega je treba paziti na gostoto, saj piñate ob prenaseljenosti postanejo tečne, neubogljive in prepirljive.

Ker prostora hitro zmanjka in je za privabljanje neodkritih vrst ključna načrtovana raznolikost vrtička, je dobrodošel element, da jih lahko vzporedno furaš več. V enem pridobljene izkušnje in premoženje veljajo povsod. No, denar je najmanjši problem, kajti prostodušno je moč vanj pretopiti vse, od živali do semen, plodov ter kočic. Ko pogruntaš, katere rastline so najdonosnejše, so finančne zadrege pretekl ost.



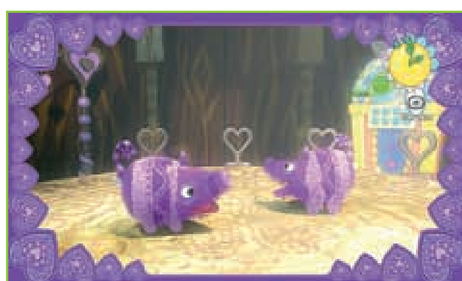
Če gripozne živali zanemarjaš, pride matildež in jih ukine v kupčke bonbonov. Po teh jadrno planejo ostale piñate.



Ob izgraditvi primernih poslopij ter skrbi za krmo dobiš od ovac volno in od čmrljev med.



Spočevalno prebijanje skozi labirinte postaja z rastjo populacije vse bolj zafrknjeno.



Kaprice bodočih staršev so raznotere in segajo od omiljenega futra do nošnje fetišističnih cunjic. Trud nagradijo luštni paritveni plesi.

Svoj gaj spremljaš iz nagnjene ptičje perspektive, pri kateri si navzlic prvorazredni podobi večkrat zaželiš, da bi bilo moč kamero bolj oddaljiti. Škodil ne bi niti naprednejši vmesnik. Ker ni označevanja in združevanja živali po skupinah, je precej mikroupravljanja, kar je zlasti očitno pri parčkanju in iskanju obolelih. Plošček miškače in tipkače pač ne more nadomestiti, čeprav je Viva Piñata kot križanec med graditeljsko strategijo, Animal Crossingom in Simsi z njim čisto igralen. Sploh zato, ker je odpustljiv in širokogruden, ne da bi ob tem zastavil privlačnost ter kompleksnost.

A res je, da glavna draž bolj kot v globini tiči v razprostranjeni širini. Na odkritje čakajo desetine edinstvenih, čudovito pravljičnih bitij in nekajkrat toliko skrivnosti. Ko vrabec použije zlatico, bo recimo mutiral v kanarčka, sprva beli metulji pa bodo zasijali v mavričnih barvah. Poleg tega se iz gozda redno klatijo rdeče-črni škodljivci, ki delajo zgago najmanj s trosenjem pokvarjenih sladkarij, po katerih naša živad zboli. Zoprnežev se lahko odkrižaš s par vzgojnimi prijemi, toda veliko dolgoročneje je, če jih z nekaj muje ukrotiš v benigno obliko.

Vsakič ko vrt obogatiš s čim novim, odljukavaš seznam izzivov in po frpjsko dobivaš izkušnje. Sledijo hudejše lopate in zalivalke, povečana kvadratura gredic, obiski zahtevnejše favne in odklep drugih dobrot. Ena teh so štacune, ki jih za ceno mnogih nalagalnih zaslonov izbiraš iz menija. Najpogosteje zahajaš k mešetarki s semeni, gnojili, vrtnim pohištvom in podobnim. Tudi brez zidarja ne gre, pa zdravnika in lovske dame, ki zate proti plačilu ujame želeno beštjico. Alkimist predmete preustvarja v druge, najameš lahko pomagače za rutinska vrtna opravila in zverinice ovesiš s hecnimi okraski. Naprodaj so tudi domače piñate v slogu putke, muce, kužka in pujsa, ki jih v naravi ni.

Pri vsej tej prelesti je hladen tuš, da obetajoče večigralstvo z obiskovanjem tujih vrtov in špeganjem vanje čez Live še ni zaživelo. Obljubljajo sicer oblepek, s katerim bo to mogoče, vendar je druženje zaenkrat omejeno na pošiljanje darilnih paketov. Na srečo pa je špil tako suvereno zanimiv in nenehno nagrajujoč, da manko konkretne spletne komponente lep čas ne zmoti resno. Ob čezvse prisrčnih piñatah izgubiš oči in srce tako kot v malokateri igri in greh bi bil, ako bi ne rodile nadaljevanja.

88 — *Ñavi uživa v paradižku, kjer kače in jabolka niso usodna kombinacija.*

xbox 360 | Rare / Microsoft

WWE SmackDown! vs. RAW 2007

Kaj pa vem. Mogoče je krivo dejstvo, da nisem več star petnajst let, kajti če bi mi nekdo pri dotični starosti, ko sem obilno tripal na šov-vrestling, prinesel špil, ki bi bil tak kot WWE SmackDown! vs. RAW 2007 (odslej Smackdown, sicer bo opis dolg pet strani), bi špilu prisolil 95. Ali pa fakt, da sem igral tako prejšnje dele serije kot druge rokoborščine ter kup pretepačin vobče, tako da imam širši pogled na (pod)žanr. V vsakem primeru Smackdown ni zadovoljil mojih suvaško-grabežljivih nagonov. Saj ne rečem, rokoborcev, če jim lahko tako rečem – boljši izraz bi bil morda klovni, ampak nočem razburjati fanov in navsezadnje mi srce še vedno poskoči, ko pomislim na Ultimate Warriorja – je cel kup, vsak ima sebi lastne poteze, ki se skladajo s televizijskimi. Tudi načinov je senena kopica, med njimi izstopajo stvarjenje klov ..., ee, nabildanega športnika z naborom potez vred, spletni multiplayer, sicer nekam suhoparno menedžerstvo in variante tipa steel cage. Kar se novosti tiče, je grabljenje zdaj domena desne gobice, kar deluje presenetljivo dobro; nasprotnike je moč dvigati in to povezati v razne animacije, od piledriverja do odmeta na vrvi (le nekam malo je teh vezav); na posebnih delih prizorišča, med tribunami, pa je razmetano dosti predmetov, s katerimi je moč tja odvlečenemu nasprotniku dodobra prešteti rebra. Žur.



Mož v cirkuških hlačah se pripravlja na specialko Anal Extruder. Tekmecu bo dal jesti njegovo lastno cirozo jeter.



Tak triko je imel Andre the Giant in tale vol je le njega bleda imitacija. Desno Mefisto v prostočasni aktivnosti.

A po drugi strani so avtorji, Yuke, špil zanemarili na številnih področjih, ki bi jih bilo treba izboljšati. Prekrivanje teles na čudne načine v slogu prodiranja okončin skozi meso je dolgoletna klasika; umetna pamet zna biti v enem trenutku nečloveško močna, v naslednjem pa stoji tam kot moron (enako velja za partnerje v tagih); zaznavanje stika pa je dokaj patetično, saj zna tvoj klov ..., ee, mišičasti polbog ali polboginja (ja, nekaj bab je, takih zelo pornjaških) v napadu iz skoka nekajkrat zapored zgrešiti po tleh valjajočega se ubožca. Neugodno. In ko smo že pri valjanju – absolutno preveč časa preždiš v nemočnih položajih, kjer kljub temu, da besno mlatiš po gumbih, ne moreš nič in le čakaš na to, kaj ti bo nasprotnik storil. Okna za preusmeritev niso pogosta in so dosti preozka, da bi nudila izmenjavanje ter zabavo obema igralcema. V Smackdownu se eden v glavnem veseli, drugi pa trpi. Kar je vse prej kot kul, ker si tisti drugi po Murphyju ti.

67 — *Sneti išče pritlikavce na invalidskih vozičkih. Kaj, ni jih?! Beda!*
xbox 360 / PS2 / XB — Microsoft

N3

Če bi imel v mislih količino enot na zaslonu, število bliskov na sekundo in lepoto grafike, bi fantazijska masovna klavščina Ninety-Nine Nights, kar se izteče v N3, gotovo dobila pošteno oceno. Moč 360ice so Korejci (Phantagram) in Japonci (Q? Entertainment) zapregli v planjave, ki jih tremplja na stotine vojščakov in jih krasijo fini svetlobni učinki, najsi gre za sledi mečev, uroke ali duše umrlih, ki standardno potujejo v tvoj lik. Teh je sedem in skozi sebi lastne misije osvetljujejo enako zgodbo iz različnih zornih kotov. Seveda ustrezajo vsem animejskim stereotipom – joškata bejba, luštna coprnica, zamorjen menih, resnoben vojščak. Vsak ima svoje orožje, kombinacije in dinamiko: en se hitreje giblje, drugi bolje skače, tretji ima silovitejši zamah. Kozmetično, a vendarle. In da, treba je priznati – na svoj preprost, brezmožganski način je mužganje para knofov za krepot stotin sovražnikov skozi kombinacije, ki nastajajo kar same od sebe, in super napade, ki pokoljejo po tisoč kanalj naenkrat, zabavno. Špil je pač klon Dynasty Warriors, križan s Phantagramovim domačim Kindom Under Fire, in se niti nima za kaj več.



Je videti hudo, a ? Grafika je res solidna in eksplozije veličastne. Toda ko tričetrt ure drgneš knof, nakar te šef crkne v treh sekundah ...



... te ima, da bi s škatlico in DVDjem naredil natanko to, kar kaže tale prizor. In potem še s sabo.

Problem ni v tem, da bi N3 skušal preseči Bojevnike dinastije, saj razen grafike, dolžine kombinacij in količine enot ne vsebuje ničesar next-genovskega. Nasprotno. Bojišča iz DW, kjer si moral paziti, kam greš in kod boš posredoval, se umaknejo enostavnim arenam, kjer zaporedoma premaguješ izzive ob vročih točkah. Pobijalni sistem je docela primitiven in ponavljajoč se, dočim zna en sam nivo knofodrka vsled nepregledne mase butastih tolovajev, grdo skopiranih iz fantazijskih del (zlasti Gospodarja Prstanov), trajati več kot pol ure. Kljub temu ni nobenih nadzornih točk, kjer bi posnel pozicijo, in ko te na koncu stopnje ubije šef, gre ves ta čas v nič, kar zahteva živce budističnega meniha. Jasno, premlati te vsled obupnega bloka in kamere. Takih pomanjkljivosti je še dosti, od nevljudnih animacij, ki prekinejo kombo, za katerega si zbiral moč deset minut, prek omejenega poveljevanja soldatom, ki so tam le zato, da delajo gužvo, do banalne štorije in najslabših govorcev tostran Albanije.

N3 resda nekako vleče, vendar je to zasluga možganov, ki padejo v rutino sproščanja agresije na najbolj preprost način. Če nanj pogledaš kritično, pa najdeš obilo dizajnerskih spodrsljajev, zajebavanje igralca v glavo in manko inovacije, napredności ter drznosti. Za kar si ipak upajo zahtevati 70 evrov!

53 — *Podivjani, prazni knofodrk ogrozi zdravje Snetijevega palca!*
xbox 360 — Microsoft

B-Boy



"Sčasoma ti postane jasno, da če se ustavi glasba, se ustaviš ti." V B-Boyu je to videti tako, da se pokaže časovno okno, v katerem ti je storiti najhujši friz. Če si car, ga izkoristiš.

Bržkone je ta opis edini v igričarskih cajtungih, ki ga je spisal nekdo, ki se tudi v resnici bavi z brejkom. Zato mi B-Boya ni težko označiti kot simulacijo in ne arkado. B-fantič je proti ekstremnim športščinam v slogu Tonyja Hawka, Pro Surferja in Wakeboardinga ter plesnim drkalicam (Britney's Dance Beat :rolleyes:) to, kar so šestkotniške potezne strategije proti Command & Conquerju. Se pravi, v ozko nišo navdušencev zadegan izdelek, le da namesto Aggressorja tokrat uživam jazst! Čeprav bo marsikateri laik igro označil za krneki, je v resnici premišljena, verna simulacija, ki jo bodo poznavalci lomljenega plesa znali razumeti in ceniti.

V kariernem načinu skozi življenje b-dečka ali b-dekle, ki jih je dokaj omejeno število, postopno spoznavamo mehaniko plesa, hodimo na boje ter z njih prinašamo nove poteze. Te so razvrščene v štiri logične skupine: toprock – osnovni ples na nogah, footwork – koraki, izvedeni pri tleh, power moves – težko izvedljiva vrtenja in freezes – držanje ravnotežja v nehumanih pozah. Do osnovnih štirih dostopamo z gumbi na desni, medtem ko nam predpritisk ene od četverice smeri na doseg prstov postavi ves repertoar ustvarjalnih potez. Animacija je nadfantastična in le ugibamo lahko, kakšno podobo bi uspeli ustvariti na peestrojki.

Do tu je vse podobno Tončkom, čeravno okolica ne leti mimo tebe tristo na uro. Pomembna ločilna lastnost igralnosti je poznavanje, katere trike je moč povezati. Na začetku napredne gibe izvajamo le prek štirih osnovnih, kar pomeni, da head-spin ne gre kar v three-step, temveč moramo vmes navreči osnovna windmill ter six-step. Vsaj dokler smo zeleni, nakar po treningu in uporabi prvin pridobimo nove povezave, ki direktno vežejo zapletene gibe in nas nagradijo z visoko oceno v kreativnosti. Pred težkimi triki moramo še hitrorefleksno čim bolje ustaviti pokazatelj, kar pove, kako dobro smo vstopili v trik, če sploh. Kar je v realnosti še kako pomembno. Tudi držanje ravnotežja pri frizih je orenk, ko vsled tresenja ploščka čutiš podobne dražljaje kot pri resničnem držanju stoje.



"Veliko modelov preveč časa kaže kurce nasprotnikom in premalo časa posvetijo strategiji." – Alieness. Tudi ta plat je zavzeto simulirana in, kar ni kul, celo zahtevana.

Zadnji element je poklon srcu brejka, ki je kljub MTVjevskemu afnanju vrti-se-na-glavi-joj-kako-je-kul še vedno ples, v katerega ljudje brez posluha ter ritma nimajo vstopa. Sleherno potezo lahko izvajamo le omejen čas, ki pa ga je moč podaljševati z vestnim drkanjem podkazalčnih gumbov L1 ali R1 na udarce glasbe. Zaznavanje je izgotovljeno skorajda perfektno in glasbeno podkovan igrar bo v sistemu našel nirvano. Sicer je še vedno moč igrati brez tega, le poteze nam hitreje potečejo, vendar na ta način dosežemo nadcarovanje, ko skozi poslušanje muzike poleg vsega kravala s palci skoraj podzavestno sledimo ritmu komadov. In ti so odlični, od legendarnega Don't Sweat the Technique (Eric B & Rakim) prek Jamesa Browna do prvovrstnih, širše nepoznanih, a v breakdance krogu tolikanj bolj čislanih poslastic, kot je Funkier than a Mosquito's Tweeter (Nina Simone).

Bitke se sodijo po petih medaljah – osnove, ritem, povezanost, kreativnost, darmar. Tekom betla večkrat zamenjajo stran, zato je treba biti pozoren, da v nastopu izberemo karafeke, ki bodo na našo prinesle čim več medalj. Zmaga namreč tisti, ki jih ima na koncu največ, zato strateško razmišljanje ni odveč. Nastopi sicer potekajo izmenično, kar pomeni, da smo med nasprotnikovim izhodom primorani čakati z le minimalno interaktivnostjo. Izvajamo lahko own4ge muve (saj ste brali Šerifa, octopussy in laser, to je to), s katerimi ob pravih trenutkih – tedaj, ko si je nasprotnik ravno zlomil tilnik, in ne, ko fantastično povezuje najhujše trike – nabiramo točke za darmar. Čeprav je tako obnašanje posebej realno, ne zadostuje, da se med čakanjem ne bi zdolgočasili. Nakar je tu še predolgo menjavanje. Če bi menjave potekale hitrostno tekoče in bi se igralca izmenjevala večkrat in pogosteje, bi bila ocena vsekakor bliže odličnim 90 kot prav dobrim 80. V večigralstvu ta minus seveda odpade, vendar multiplayer ne ponudi možnosti, da bi se z enim igratorjem zabavalo več ljudov v smislu vročega stola.

B-Boy še zdaleč ni levaški izdelek, skovan za keš. Detajle izpopolnjenosti najdemo marsikje, najbolj očitno pri tekmovanju z ducatom resničnih bronxfantov v posameznih načinih, kjer poznavalci opazimo, da vsak plesalec izžareva sebi lasten stil. Odličnosti špil staneta malo nevznemirljiva kariera in obvezno čakanje na nasprotnika, ampak to nista res huda minusa. Ker gre za simulacijo, bo B-Boy kljub odličnemu igralnemu modelu, ki bi si zaslužil vsaj nadaljevanje, če ne cele franšize, nedojemljiv vsem, ki jih ne zanima poglobljen vpogled v breakdance. Vendar je z igrarskega stališča to eden tistih sijajnih izdelkov, ki pokaže, kako bogato lahko drkanje knofov pred televizorjem zajame resnične občutke.



"Ko imam izhod, skušam postati glasba in jo interpretirati. Tako me lahko gledate med plesom in vidite muziko skozme."



83 — *Po pravem treningu si Retro lomi kosti še konzolastično.*

PS2 / PSP — Sony



Rayman Raving Rabbids



Ubisoftovci so nas mesece pred izidom novega Raymana bombardirali z odbitimi oglasi in vztrajno dviganje prahu se je izkazalo za nadvse pametno. Raymana smo namreč vajeni iz odličnih poskakulj, kjer je oteval male puhaste živalce iz parkljev zlobnikov. Zdaj tole o reševanih stvorčkih še vedno drži, a so korenito spremenili zasnovo. Namesto ploščade (ta žanr preživekujejo le odvrtki za ročne drkalice) so Žarka fliknili v niz mini iger. Tudi žaromete so že v propagandnih skečih usmerili drugam – zvezde špila so namreč negativci, psihotični in čez vse zabavni 'zajdci'. Norci se gredo ugrabitelje in iz Raymana naredijo arenskega klovna, ki jih mora kratkočasiti z raztelešanjem v kopici do konca odpuljenih gladiatorskih mini iger. Dnevni blok obsega pet predstav, nakar ga vržejo nazaj v celico na počitek. Operi, ponovi. Ker smo se porednih podiger najedli v Wario Waru in cukra v vse omlednejših Mariovih žurih, so bili dvomi v posrečenost brezudeževega koračenja v miniigerno smer kar utemeljeni. A Raymanov poskus vseeno uspe delovati presenetljivo sveže. Najprvo zato, ker je plod skrajno bolnega in duhovitega uma ter kar poka od neobičajnega humorja, nadalje pa zaradi nenadkriljive nadzorne sheme. Špil kot lansirni wiijev naslov zares eksplodira z raznoterimi možnostmi njegovih nenavadnih kontrolerjev. V plesnih sekvencah dlančni čudesi uporabljamo kot bobnarski paličici, s katerima v ritmu udarjamo po uletavajočih dolgouhcih. Ni dvakrat reči, da se ne bo super posrečenemu Kitarskemu heroju s PS2 na wiiju pridružil Drum Hero. Z norim mahljanjem gor in dol Rayman šprinta, molze, poganja železniški voziček in vodi slepomišnega zajca po planetu, polnem pasti. Z nagibanjem daljinca obračamo labirint s kroglico in brezudka v prostem padu, vrteč ga kot laso, skušamo čim dlje zalučati kravo na verigi, v prvi osebi zece omamljamo s šicanjem korenčkovega soka ter jih onesveščamo z odmaševalniki sekreta. Najdejo se tudi zlobnosti, kot je koordinacijsko precej zahtevno vrtenje kolebnice z eno in skakanje z drugo roko. Z izjemo nekaj nerodnih dirkanj na merjascih in takisto zblojenega usmerjanja jezdnih ptičev si domiselnost in učinkovitost nadzora zaslužita vse pohvale. Uporabljen je celo zvočniček,



Prvoosebno tamanjenje zajcev s straniščnimi pripomočki je običajen zaključek dneva. Če streliva zmanjka, za novo potresemo nunčak.



Ob eni okrog kepe pričneta kontrolerja nič kaj nežno tresti in ritati.



Ko Rayman lopne po kasetofonu, trušč skokce pripravi k plesu in takrat jim lahko zbrca riti. Ker so štirih sort in glasbenih okusov, je treba imeti hitre, trde pete. Deluje tudi v strelјaških sekvencah.

NE-WII RAZLIČICE

Špil je pisan na kožo wiiju, zato sta inačici za PC in playstation 2 (zajci v prihodnjih mesecih načrtujejo še zavzetje obeh xkišt ter playstationa 3) kljub identičnim mini igram le približni predelavi. Z mišjo in tipkovnico oziroma ploščkom je nadzor druga pesem kot z daljwiincem: ne le, da je neprimerno manj vzdušen, spremenjena je težavnost. Loputanje sekretiščnih vrat je s tipkačico lažje, vendar je mišje merjenje v kunčje prismode s hkratnim polnjenjem šaržerja precej zagonetnejše od naveze daljinec-nunčak. Vesela ploščica s podkazalčnimi knofi poenostavi ritmično plesne sekvence, a flopne pri hitrostnem masiranju gobic za tek. V obzir je treba vzeti tudi, da je pomemben del Zajdcev večigralstvo, najraje tako pred velikim zaslonom in z udobnimi sedišči v bližini. Pri peceju navzlic možnosti priklopa dodatnih ploščkov prav veliko od družabništva ne bomo imeli, PS2 pa za štiri igralce potrebuje razdelilnik za dodatna joypada. Saj ne rečem, dokler ne izkusiš užitkarstva wiiljinca in nunčaka, se ti bodo zdele druge inačice čisto solidne. Ampak v taki obliki, kot so si jo avtorji zamislili, predstavi igro edinole wii.



saj ob nošnji pujsa čez minsko polje poslušamo njegovo pokruljavanje in ob paničnem cviljenju zavijemo drugam.
V paketu se preriva več kot sedemdeset tosortno privlačnih oslarij, vendar je cifra zavajajoča. Reči se namreč začno dokaj hitro ponavljati, saj ima skoraj vsak špilič vsaj dve, če ne več težjih različic. Streljaških jag na zajce z odmaševalniki, kjer smo okrog premikani po tirnicah, je denimo deset, krosov z bradavičarji pet, ritmičnih disko densanj petnajst. Dejanske raznolikosti je torej le za kako tretjino opevane sedemdeseterice. Čeprav Raymanova tedna v arestu naneseta okrog deset ur igranja, je treba vzeti v zakup, da nekje na polovici deževuji opazno načnejo sicer zabavno izkušnjo.

Takisto bo komu pokrovko odnesla zafrknjenost nekaterih podiger. O popustniškem znižanju težavnosti, ko se recimo desetnajstič zapletemo v kolebnično verigo, namreč ni govora. Zato pa za odklep zaključne dnevne špile srečoma zadostuje obvladancija treh od štirih mini iger. Ako počistimo vse, smo nagrajeni z dodatnimi opravami za Raymana, pesmicami in drugimi dobrotami, s katerimi mu polepšamo čumnato. Poleg tega se frajerjevo napredovanje kaže v odzivih zajčje publike, saj ga sprva izžvižgavajo, nakar jih s carovanjem v izzivih pridobi na svojo stran. Celo ječarjeva rabeljska nebrižnost proti koncu mutira v nekaj povsem drugega.

Druga plat Rabbidov je večigralstvo, ki je v tem žanru po pravilu v ospredju. Ob prvem stiku z igro ne zadene v taki meri, kot bi lahko: špili zanj se namreč odklepajo skladno z napredovanjem v štorijalnem in točkovalnem načinu. To je ob nezanemarljivem puščavništvu sicer razumljivo, a dvorezno. Pred wiijem se morejo zbrati do štirje, s tem, da so nekatere minice sodelovalne, druge tekmovalne, ponekod mahajo vsi hkrati na razdeljenem zaslonu, drugod eden za drugim. Zaradi tega manka enotnosti vse skupaj deluje malce zmedeno in razdrobljeno. A nemalo zabave kani vseeno pričarati, sploh če kravo na ketni dobi v roke kak dewiičnik, ki ne more verjeti svojim očem, uhljem in šapam.
Raving Rabbids nedvomno uspe kot domišljen in navdihnjen naslov, naphan s šarmom ter značajem. Le nekoliko preveč samozavestno se zanaša na to, da bo vse delo opravilo recikliranje kupka noro posrečenih domislic. Saj v bistvu ga, vendar ostremu očesu ubiranje bližnjic ne uide.

78 *Navi si opaše vece račko ter metlico in gre na lov za podivjanimi zeci.*
wii / PC / PS2 — Ubisoft



Nekaj podiger smo v raznih preoblekah že videli drugje. Tu namesto krtov ciljamo čela dolgouščkov, takisto ne umanjka različica spominke Simon pravi.



Ob lovljenju plešočih kuncev se rolajo licenčni komadi tipa Girls Just Wanna Have Fun. Ena najprijetnejših minic, a žal je ponavljanja tudi tu preveč.

ELITE BEAT AGENTS

Z veseljem sem se podal v zahodnjaško verzijo kultnega rižojedega ritemskega špila Osu! Tatakae! Ouendan! in bil spočetka navdušen. Čisto po japonsko nora premisa veli, da vodiš trio superherojskih agentov – moških navijačic, ki s pesmijo in plesom pomagajo življu širom sveta. Ko jih nekdo s svojim problemom prikliče, najsi je to kuža, ki se je izgubil, punčka, ki ji je umrl oče, ali naftar, ki ga je lajdra opetnajstila za bogastvo, je na njih, da mu z



Stripki so zakon, toda ko jih vidiš petdesetič, jamejo orenk nažirati.

boki migajoč in čupami opletajoč vrnejo srečo. Na zgornjem ekrančku tečejo luštni manga stripi, ki predstavljajo napredek ali nazadek ubožca, po spodnjem pa tapkamo ter vlečemo s perescem po vročih točkah v skladu z ritmom. Te so oštevilčene, da jih zahakljamo v pravem vrstnem redu, in jih je treba zadeti tedaj, ko se okrog njih sklene koncentričen krog. Natančnejši kot smo, več pik dobimo, in več kot jih pošicamo zaporedoma, večji je bonusni pribitek. Če pak bluzimo, agenti nehajo tancati. Komadi so razdeljeni na tretjine, ki se lahko v skladu z našo uspešnostjo končajo dobro ali slabo.
Vse bi bilo pripravljeno za enega najboljših naslovov za DS, ko bi ne bila igra nespretno vkup dana. Osrednja zamera je težavnost, ki izvira iz napačnih stvari, recimo iz tega, da so ustvarjalci precenili dotikabilni sistem, ki tapkanj ne zaznava perfektno. Nadalje so najtežje dele pesmi spehali v zadnje tretjine in niso vdelali nadaljevalnih točk, kar pomeni, da so komadi duhamorno ponavljalni. Tudi zavoljo premorov, kjer neprijetno dolgo buljiš stripovske animacije – vedno znova. Repeticija je stalnica ritemščin, a v EBA je pahnjena do skrajne meje. Komadi niso najbolj kakovostni: skazijo jih DSovi zvočniki, slušalke ne pomagajo kaj dosti, imena izvajalcev so slavna, pesmi pak niti ne, namečkoma pa gre za dokaj amaterske coverje, se pravi izvedbe v režiji drugih skupin. Mešanica popa in rocka niha od všečne (Bowie, Lavigne) do grozne (Good Charlotte, Canned Heat). A najhujša je nezvestoba ritmu, saj se pri dosti štiklih točke, ki jih je treba zadeti, spreminjajo in spremljajo zdaj takt, zdaj glas, zdaj kitaro. Napredovanje zato ni toliko stvar posluha in iz refleksov izvirajočega užitka kot piflarskega pomnjenja tapkabilnih fraz, zlasti pa je velikokrat garaško, nezabavno, malodane zlobno.
Puščavništvo dopolnjuje multiplayer, ki ga tvorijo borba proti posnetku igranja ali pa tekmovalni oziroma sodelovalni način. Tisti, ki nima modula z igro, bo omejen na en nivo, ostali pa lahko izberejo katerikoli scenarij. Žal ni internetne povezljivosti.



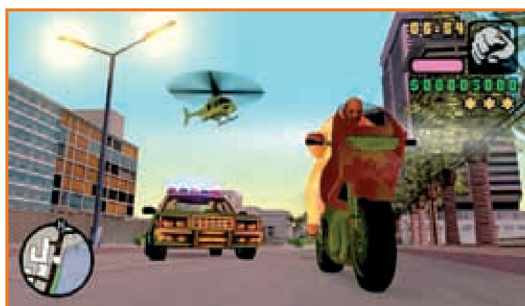
Je videti luštkano? Tudi sadomazo hentaiji so. Vsebina pa …

Elite Beat Agents kljub začetni obetavnosti in temu, da naposled izpadejo nekako v redu, niso nedolična igra, ne žanrska prelomnost. Ker komadi igrajo v celoti ne glede na to, kako tapkaš, manjka sodelovalna komponenta, izbira in kakovost pesmi sta povprečni, medtem ko žokanje s peresom po vzdušnosti ne more nadomestiti skakanja po podlagi v Dance Dance Revolution ali kitarskega junaštva v GH. Odbito, zanimivo, toda precenjeno. **71** ***Sneti***

Nintendo **DS**

GTA: VICE CITY STORIES

V sakomur z gramom možganov je jasno, da so GTAjeve štorije namenjene pobiranju keša na rovaš slave serije Grand Theft Auto, medtem ko Rockstar North klamfa štirico za letošnjo jesen. Razvijajo jih pri manj izkušeni grupi Rockstar Leeds in prvenec, Liberty City Stories (J149, 79) je navdušil bolj s tehnološkega kot igralnega stališča. Resda je bila to kompetentna 3D čefurijada z živim mestom in neokrnjeno svobodo, ki si jo lahko odnesel s sabo v Fužine (ja, tudi svobodo). Toda frišno napečena štorija o novopečenem mafijozu Toniju Ciprianiju, ki se je popred kot stranski lik pojavil v GTA3, je razočarala, dočim smo vse, kar je imel LCS ponuditi, že izkusili. Večkrat.

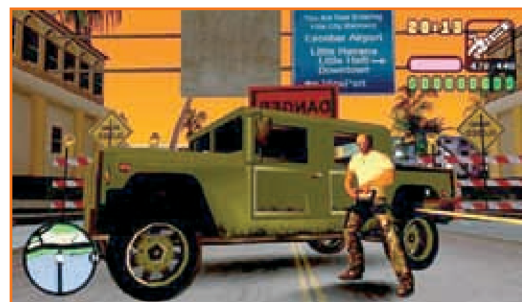


Motor dobiš koj na začetku, kar nakaže trend: malo veseljenja vredne, izvirne vsebine kasneje.

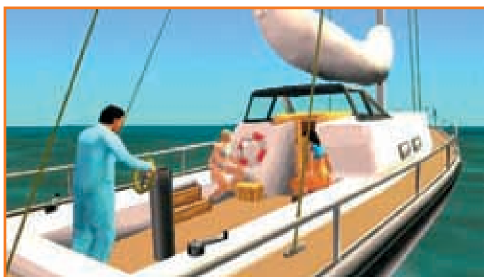


Rešetanje je tipično za serijo: neobvezno, enostavno, z glupo kamero in nespretnim zaklepanjem nasprotnikov.

Vice City Stories je izdelan po istem kopitu. Osrednji lik je zamorec Victor Vance, brat Lanca Vanca iz izvirnega Mesta greha, in zemljo tlači 1984 namesto 1986. Zgodbovni kleč je v tem, da je Lance hudo zbolel, zato skuša Vic zaslužiti, da bi mu plačal zdravljenje. A pošteni nameni mu gredo po zlu in kmalu se napoti po kolovozu kriminala. No, če so avtorji hoteli, da bi nam Viktor prirasel k srcu, jim je spodletelo. Živčni, tečni črnec je ena bolj zoprnih oseb v GTAjih, namečkoma pa je močno skregano z njegovo kao moralo in dobrimi nameni, da nima nobenih pomislekov pri pobijanju hord ljudi. Satirične plati pri njem skorajda ni in še dobro, da je tu pisana paleta spremljevalnih likov, ki razkrivajo umazanost človeške narave. Tako napol kuhana pripoved, ki ni na stopnji brazgotinaste Vice Cityjeve, in Victor kot lik postaneta celo prebavljiva. Je pa težko odpustljivo dejstvo, da je od vzdušja osemdesetih ostalo bore malo. Razen neonske razsvetljave in genialnega novega soundtracka, ki postreže s številnimi hiti (tako kot v LCS je moč ustvariti svojega) ter odličnimi reklamami, VCS ni ravno katalog eightiesstereotipov, mode, avtov ter jezika, saj se dostikrat zdi bolj kot odvrtek San Andreasa kot Vice Cityja.
Po igralni plati špil vsebuje par mehanik, vzetih iz novejših delov, kot so obračunavanje s tolpami, nadzorovanje ozemelj in nepremičnine za furanje nelegalnih poslov po lastni odločitvi. Ta vidik je kar dodelan, saj biznis bolje teče, če je blizu ustrezne lokacije (tihotapljenje v bližini letališča, na primer). Moč je furati helikopter, letalo in vodne sani; med stranskimi misijami sta sveža patruljiranje po plaži ter metanje reševalnih obročev utapljajočim; kifeljce & dohtarje je moč podkupiti, da ti ne poberejo orožij; pred bolnišnico oziroma policijsko postajo stoji taksi, ki te nemudoma odpelje nazaj na štart aktualne misije; in če se ti od tam ne da furati na prizorišče, lahko tja skočiš nemudoma. Ni slab kupček izboljšav, toda meso špila, misije, so prežvečene in dejavujaste. Po dolžini so nekje vmes med sanandreasto dolgimi, čeprav se nagibajo k temu, in kratkostjo iz Liberty City Stories, vendar je težava njih nedomišljijskost. Pač razvažaš rulj, streljaš & tepeš, skrbiš za cipe, preganjaš se z avti, furaš viličar ... Repetitivna, mnogokrat duhamorna klasika brez iskre, ki bi jo bržda znali vdihniti pri Rockstarju North. Kvazi izboljšano mlatenje, kjer lahko folk prijemaš in ga tepežkaš na tleh, je zgolj besen knofodrk; preklapljanje med cilji je leseno; streljanje sovražnikov od blizu obupno; kamera po stari navadi bluzi v vsemo-



Vozil je ogromno, toda duh osemdesetih je ulovljen slabo. Dobro jih poznam, ker sem tedaj odraščal.



● Ker smo ob morju, ne umanjka šofiranje vodnih furalic, kar pa je prav tako že običaj.

gočih situacijah, kar te stane življenja; dočim je, čeprav ob manjši količini popupa, zatikanje grafike redno. Ob ponavljanju vsled najmanjših napak in nepredvidenosti zaradi žive narave mesta te bo pa itak bolela glava, kot je za serijo standard.

Po zgledu Liberty City Stories za PSP (predelava za PS2 je bila v tem pogledu okleščena) VCS vsebuje močno večigralsko plat, žal omejeno na bližnje PSP-je, kjer si mora vsak lastiti svoj izvod igre. Znova je namenjen šesterici in vsebuje deset načinov, ki med drugim omogočajo rabo naprednejših vozil, kot so helići. Toda vrača se problem velikih kart, saj je večina njih namenjena maksimalnemu številu sodelujočih, zato je izkušnja v dvoje in tudi troje precej dolgočasna. Res škoda, da niso zrihtali internetnega multiplayerja!

Vice City Stories nudi veliko vsebine, tudi nove, in znova navdušuje po tehnološki plati, saj je bilo igranje takega naslova na dlani še pred nekaj leti znanstvena fantastika. A neimpresivna zgodba, manko avtentičnega vzdušja iz osemdesetih in moteče zajeten občutek že videnega ta špil naredijo priporočljiv le velikim fanom GTAja, ki se ne ozirajo na dejansko kakovost, ampak bi radi nov čefurijadni fiks za vsako ceno. Rockstar je nadvse vesel, da jim lahko ustreže. **75** ***Sneti***

Rockstar **PSP**

ERAGON

Mobidična izpeljanka te, po knjižni predlogi stvarjene igrice, nam tako kot računalniška v vodenje ponudi mladeniča Eragona in njegovo spremljevalko, zmajčico Safiro, ki morata rešiti svet pred zlobnim kraljem. Špil je tipična sekljačina: s sabljo pometamo horde sovragov, za raznolikost pa se trudijo skrbeti magični napadi, specialke in komboti. Po potrebi Eragonu priskoči na pomoč zmajklja, ki s pikantnim zadahom dokončno uniči vse nasprotnike. Safira ima glavno vlogo na bonusnih stopnjah, kjer preletavamo pokrajine in pražimo sovrage. Špil vsebuje tudi zametek frpjke: po končanih večjih nivojih imamo možnost, da Eragonu izboljšamo magijo, fizično moč ali količino zdravja. Pozitivno presenetí nelinearnost, saj sami izberemo pot za nadaljevanje.

Kje je potem haklc za slabo oceno? V manku težavnosti – igra je tako enostavna, da bi petleten froc ne mogel na zaslon pričarati napisa game over. Kljub magiji in kombinacijam zadostuje stalno pritiskanje gumba za napad in opravljeno je vse, saj so sovragi copate in se ti dobesedno mečejo pod meč. Totalen dolgčas in ko špil obrneš, občutiš enako, kot med nabijanjem verzije za računalo ter gledanjem istoimenskega filma – zeh. **49** ***Jurec***

Vivendi **java**

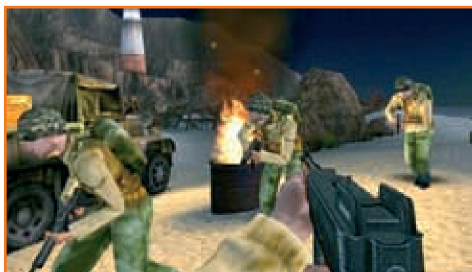


● Večno nabijanje enega in istega gumba hitro postane muka.

MEDAL OF HONOR: HEROES

Veste, kakšen je najpogostejši zvok med enoigralsko kampanjo MoH: Heroes? Ne, ni ratatata, kabum ali pinjau, niti duferdamtešvajn!. "Hrrr" je to, smrčanje, ki se razlega širom bližine PSPja s to igro.

Rutinskost izdelka je očigledna že po tem, da brez kakorkoli zadovoljujoče štorijalne podlage prevzemate vloge treh soldatov iz prejšnjih nadaljevanj serije. Po pet misij opravite v koži Johna Bakerja iz Allied Assault (Italija), Jimmyja Pattersona iz enice ter Frontlina (Nizozemska) in Williama Holta iz European Assault (Belgija). Naloge so nevzdušen standard z butastimi sovražniki, nerodnimi kontrolami, kjer ima glavno vlogo počasno obračanje, ter kupom že videnih, povprečno do slabo izvedenih situacij. Vojnega spektakla ob kvadratasti, sprani grafiki in rutinsko nameščenih, proti tebi besno navaljujočih skupkih kanalj ni kaj dosti in Heroes šepajo v smislu tradicije Medal of Honor. Vse skupaj razvodeni v niz docela enostavnih zahtev, prav tako pa je težava kratkost. Kljub dostikrat ponovljenim (tako v okviru igre kot glede na predhodne dele) situacijam je vsega skupaj za vsega kake štiri urice, morda pet. Da špil ni parada hodnikov, temveč je moč ubrati več poti do posameznih ciljev, in da lahko s 16 glupimi boti igraš skirmish, sta slabi tolažbi.



● Pogosto se bojujete s kameradi ob boku, a enako kot za sovražnike je težko reči, da jih vodi količkaj sposobna umetna pamet. Pač so in streljajo.

Srž je tako večigralnost, bodisi z bližnjimi peespeji, bodisi na liniji. Karte so prirejene slednji obliki, ki namesto osmih podpira 32 sodelujočih, tako da brez interneta bržda ne bo šlo. Modusov je šest in razen standardnega deathmatcha ubirajo moštveno pot: v infiltrationu je cilj zaplen zastave, demolition se suče okrog miniranja cilja, battlelines, hold the line in domination pa poudarjajo zavzetje in držanje določenih območij oziroma točk na karti. Neroden nadzor in nevrhunska podoba težita tudi tu, in ameriških debilov, ki solirajo, je polno. Ampak karte niso napačne in akcija na liniji izpade vsaj nekako solidna.

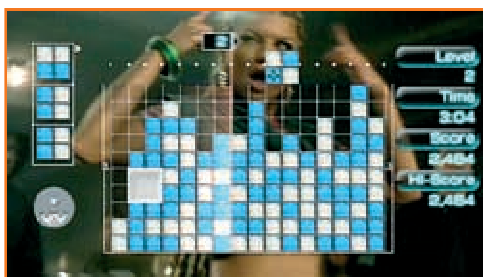
Če bi EA ne bili taki zaslužkarji in bi se potrudili z enoigralsko platjo, bi bil to lahko dobro zaokrožen izdelek. Tako pa je omejen na navdušene spletne streljače, ki morajo pokati celo na poti – če si statičen in doma, boš vseeno komot našel kako boljšo streljanko. **61** ***Sneti***

Electronic Arts **PSP**



● Nekam prazne, nenavdihnjene in rutinske delujejo stopnje v Heroes. To ni igra, ki bi se ti zapisala v spomin, ampak zaslužkarska rutina.

LUMINES 2



Prosim, recite, da je Fergie zgonjena lajdra. Naj upi umro, da se bom osredotočil na kockice!

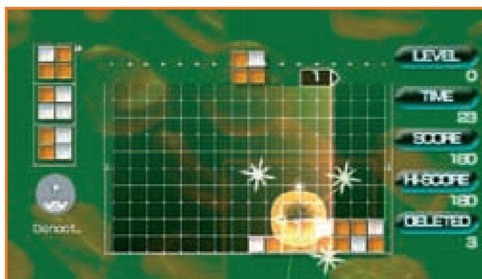
Jaja, vem, kaj si mislite – nateg. Kaj drugega bi lahko bilo nadaljevanje puzlerščine, ki je marsikomu izvabila cekin za PSP in je mejila na popolnost? Deloma res, kajti Lumines 2 ni nič drugega kot samostojen razširitven paket z novo muziko in šestdesetimi kožicami (dosti novimi, par starimi) ter površno frišnostjo pri načinih. Ampak ko si ustvaril nekaj tako sijajnega, kot so bile prve Lučke (J146, 93), si skorajda zaslužiš počitek na lovorikah.

Ker bi bilo spreminjanje osnove po eni strani bogokletno, po drugi pa bi zahtevalo nov trenutek genialnega navdiha, podlago nadaljevanja tvori razširjen izlet iz japonske elektronike v MTVjevski pop. To pomeni težkokategornike sorte Black Eyed Peas (Pump It Up), Missy Elliot (Lose Control) ter Štefanovo Gwen (Hollaback Girl). Dotični kanonfuter za cajtung Bravo se ne prikaže le v obliki muzike, temveč se v ozadju sučejo videi, kar je presenetljivo nemoteče ter vzdušno. Ampak to ne pomeni eksodusa od ravovskih ritmov, saj so ti močno prisotni v številnih novih oblikah. Čeprav je bila enica čistejša, je spoj starega & novega jako simpatičen.

Že smo pri načinih. Vsak od starih je malce, a ne bistveno dopolnjen, novi pa so skin edit (štelanje soundtracka), mission (puzle, ki so domišljijske, vendar bi morali izdelovalci bolje premisliti težavnostno krivuljo) ter sequencer. Tod lahko iz temeljnih gradnikov – kitare, basa, bobnov – delaš svoje komade, kar izpade v redu, kljub temu, da je godba omejena na klaviature in da ne moreš uvažati vzorcev (samplov).

Zraven manjših popilkov ter estetskega lišpa je to v veliki meri to in Lumines 2 ne bo pobrala nobenih nagrad za originalnost. A četudi se v celoti šlepa na izredni prvenec, bo to vsled urnebesnosti dotičnega in um begajoče sinergije med glasbo ter pobliskavanjem za ljubitelje dovolj (začetnikom bi ipak priporočil enico, saj jo je moč rabljeno dobiti za bagatelo). Je pa ena stvar, ki jo moram Mizugučiju počitati: odsotnost nalinijskega modusa. Neopisljivo je, koliko zabave v spletnih modusih nudi Tetris DS, dočim je tako fantastična igra, kot je Lumines, zopet omejena na ad-hoc za dvojico. Jasno, kupite izpeljanko za xbox 360 in boste imeli onlajn plej! Kupite! Kupite! Malo jih pa tele lovorike vseeno zbadajo v rit ... **83** ***Sneti***

Buena Vista **PSP**



Blisk, lišp, glasb ... Ni videti kaj dosti drugače od enice, kaj? A smisel je v podrobnostih.

RAYMAN RAVING RABBIDS

Da so podivjani zekoti na dobri poti, da bodo zavladali svetu, dokazuje dejstvo, da jih najdeš maltene na vseh platformah. A če gre pri večini ostalih verzij za mini igre, so Raving Rabbids v mobidični varianti čisto prava dvodimenzionalna ploščadna arkada. Poleg obveznega poskakovanja in prepetanja z nepripetimi okončinami ima Rayman v boju proti norim zajcem na razpolago pištolo z odmaševalnikom, zračno pumpo in rožnate prašičke. Resno. Vseh osem izvirnih in odštekanih stopenj spomni na klasične Sonicove odprave, saj je dogajanje vedno živo in se nikdar ne umiri. Vsaka predstavi kak nov gib ali finto, ki jo je treba usvojiti za uspešen zaključek. Rayman se nauči hoditi po stenah, drsi po puščavskih sipinah na gusarskem klobuku in podira rekorde v hitrostnem jezdenju pujsov. Na koncu vsake stopnje čaka šefe, za katerega je treba izgruntati strategijo, saj ga ni tako lahko ugnati kot prismuknjene zajce.



Jahanje pujsa je le ena odbita stran mobidičnega Raymana.



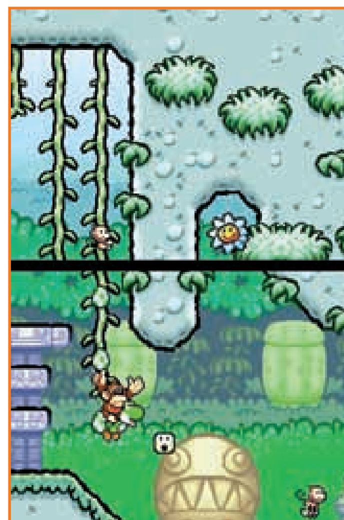
Šefi so za mobidično igro odlično narejeni. Takih bi si želeli še več!

Raving Rabbids bi bil resnično odličen primerek 2D ploščadnice za telefone, če ne bil tako kratek. Komaj se vživimo v vlogo neukrotljivega lovca na zajce, že nas pričaka zadnji šef, in ko pogledamo na uro, je minilo borih 50 minut, kar je premalo celo za mobidično igro . Potolažijo te ne niti tri težavnostne stopnje, niti odpiljeni, v gusarje preoblečeni zajci. Škoda. **79** ***Jurec***

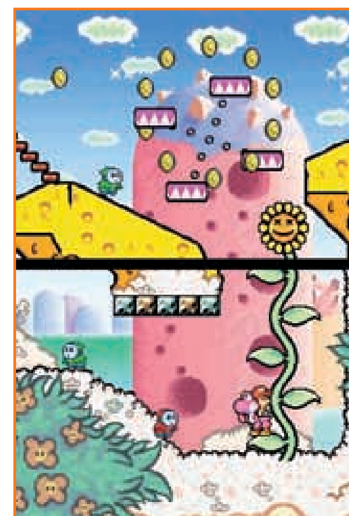
Gameloft **java**

YOSHI'S ISLAND DS

Enajst let je že od superiornega Yoshi's Islanda za SNES, ki je znane temelje od strani bolščanih ploščad dogradil z neizmerno luštkanostjo, izvirnostjo in globino. Prvo, kar bo prekaljenca udarilo po nosu ob temle za DS scopranem nadaljevanju, pa je hudonska že videnost. Dinozavri ponovno skozi pet svetov s po osmimi stopnjami trogajo infantilnega Maria, da bi rešili ugrabljen naraščaj sveta. Še največja razlika je, da tokrat štuporamijo tudi ostalo otročad s smrkavo princesko in slinastim Kongom na čelu, plus švoh izkoriščenima Wariom ter Bowserčkom. Smisel dece je v posebnih močeh, ki jih podelijo jezdnemu zavru. Z rdečekapičarjem more hitreje dirjati in aktivirati sicer nevidne bloke, Breskvin dežniček olajša jadranje po luftu, primat se gunca na lianah in podira vse pred sabo. Takisto specifično je lučanje jajc, saj se Mariova odbijajo od sten, Kongova pa eksplodirajo. Menjavi pleničkarjev rabijo štorkeljna postajališča in ker so nivoji gromozanski ter zvito sestavljeni, je za odkritje vseh skrivnosti potrebnega precej žongliranja med otroki.



Nazaj se vračaš po prezrte marjetke, rdeče novce in zvezdice.



Izvirnik doji praktično vse, od sovražnikov do vzorčkov na dvigalih.

Krajina je razpotegnjena čez oba zaslončka, vendar je vmesni centimeter slep in navzlic skritosti obravnavan kot igralno območje. Tam se tako lahko skrivajo sovragi, ploščadi in slično, kar je nemaren kiks, ki takemu poreklu nikakor ne pritiče. Kot da nepreglednost vertikale ne bi bila dovolj, je snemalo še v vodoravni smeri izredno leno in ne sledi dobro liku. Vse to pripomore k čudno potegnjeni težavnostni krivulji, saj se skozi tričetrt igre sprehodiš, nakar desetine življenj zapraviš v piflarjenju poslednjega vogala in hinavskih presenečenj. Redkost snemalnih točk te ume spraviti na rob pameti, srečoma pa so vsaj velikanski šefi domiselni. Dvanajst osnovnih ur poredijo bonusne stopnje, odklenljive podigre in precejšen izziv v nabiralniškem kompletiranju vseh nivojev.

Ampak prav, navsezadnje smo se ob vseh spasiranih skakuljicah, ki smo jih deležni zadnje čase, neizbežno razvadili. Yoshijev otok je navzlic prejakemu opiranju na zvezdništvo izvirnika vseeno nad plitkostjo ostalih skakavščin za DS, izvzemši novega Maria. Mu je pa eksperimentiranje z dvozaslonskostjo naredilo več škode kot koristi. **79** ***Navi***

Nintendo **DS**



Okna z razgledom

Vista je malodane tukaj in ljudstvo kar razganja od radovednosti. Celovito oceno je nemogoče izreči ob splovitvi sistema (kamoli pred njo), zato pa oknolog Luni podaja prve vtise.

Mnogi so dvomili ali še vedno dvomijo, da bo Vista izšla 30. januarja. Glede na zaplete med razvojem in zgodovino zamud ter prelaganj je to docela razumljivo. Toda pri Microsoftu so se odločili, da je burleske in padanja ugleda dovolj. Zadnjega pol leta so še besneje programirali, preizkušali ter popravljali, in rezultati so vidni. Famozna novogeneracijska Okna so končana, ploščki so natisnjeni in zapakirani, skladišča polna. Ko bo 29. odbila polnoč, se bo začela prodaja enega največjih in najbolj kompleksnih projektov v zgodovini računalništva.

Napetost je tako na vrhuncu. Na eni strani so skeptiki, ki Razgled označujejo za zgrešen in sprijen poskus, na drugi zagovorniki, ki sistemu v čast malodane pisunijo sonetne vence. Težko je presoditi, komu zaupati, saj je ocenjevanje tako velikega in pomembnega izdelka težavno. Operacijski sistemi svojo veljavo praviloma pokažejo šele leto ali dve po izidu. Tedaj postane jasno, katere funkcije smo uporabniki vzeli za svoje, katere bi lahko bile boljše in katere so mimosunki.

Cena Viste

To pa seveda ne pomeni, da morate z inštalacijo Viste čakati pol desetletja. Tehnofili smo zvedava kasta, ki z veseljem pograbi vsako, še tako malenkostno novost. Kaj šele čisto svež operacijski sistem! Nenazadnje mnogi niti ne boste imeli izbire – za Microsoft so XPji stvar preteklosti in Vista bo čez par mesecev privzeto prilagana večini novih računal. Zato preskočimo filozofske pomisleke in poglejmo, kaj novinka prinaša. Softverski velikan je sistem že v štartu razčlenil na nemajhnih šest podizdaj. Prve, tako imenovane Windows Vista Starter, pri nas načeloma sploh ne bo na voljo, zato nas ne zanima. Gre za najbolj oskubljeno verzijo, namenjeno razvijajočim se državam, kjer povprečni stroji niso ravno naphani z gigabajti rama in nabildanimi grafami. Podobno odmisljiva je Vista Home Basic, iz katere so odstranjene celo take zadeve, kot je steklasti uporabniški vmesnik Aero in prenovljeni nabor namiznih igric, kaj šele napredne zmožnosti tipa Media Center. Basic večini Jokerjevcev ne bo zadostoval, kar je glede na relativno zajetno cenovno nalepko 250 evrov nekoliko nategunsko. Za pravo izkušnjo bo treba potemtakem seči še globlje v žep, vsaj do 300 EUR vredne inačice Home Premium. Ta vsebuje malodane vse dobrote, ki so jih zasnovali Microsoftovci. Izpadle so le nekatere mobilniške, mrežne in varnostne funkcije, ki jih domači uporabniki ne bodo pogrešali. No, če menite, da je šifriranje trdega diska nujno, ako kanite Visto goniti na fensi tabličniku oziroma morate vedno posedovati le najboljše, pripravite luštnih 500 evrov za Visto Ultimate. Kot namiguje naziv, dotična vsebuje popolno zbirko bonbonov MSovih programerjev. Nabor izdaj zaključujeta Vista Enterprise ter Business, ki sta namenjeni poslovni skupnosti. Glede na to, da pogrešata veliko čisto uporabniških lastnosti, denimo starševski nadzor in dobršen del večpredstavnostnih zmogljivosti, nisto najbolj zanimivi za neposlovneže. Zatorej čisto kot zanimivost: izdaja Business košta slabih 370 evrov.

Če se vam zdijo cene zasoljene, imate prav. Operacijskega sistema resda ne kupuješ vsak mesec in gigant mora pokriti velikanske stroške razvoja. A s tako cenovno politiko bo Vista za marsikoga nedosegljiva. Še dobro, da je Microsoft pripravil domiseln sistem nadgradenj. Lastniki licenc za prejšnja Okna boste novinca kot ponavadi dobili orenk ceneje, povrhu pa je moč nadgrajevati posamezne inačice Viste. Vsaki namestitveni DVD vsebuje popoln nabor funkcij in šele ko vpišete ključ, se določi, katere se prenesejo na računalnik. Microsoft je to izkoristil s servisom Windows Anytime Upgrade, skozi katerega boste lahko za nižjo ceno dobili šifro za celovitejšo inačico. Po vpisu bo sistem odklenil manjkajoče dobrote in voila! – Razgled bo postal popolnejši.

Toda novi licenčni model na žalost ni ves mehak in rožnat. Ena njegovih najbolj temačnih strani je omejeno število ponovnih namestitev oziroma prenosov. Doslej smo bili vajeni, da smo lahko kupljena Okna reinštalirali neštetokrat in jih poljubno premeščali na druge stroje. Odslej ni več tako: s plačilom 300 evrov boste kupili pravico do le enega prenosa, dočim bodo prednameščene OEM-kopije popolnoma zaklenjene! Microsoft je mnenja, da povprečen uporabnik računalo nadgrajuje vsaka dve do tri leta, in do tedaj že mislijo pripraviti nove Winse. Najbrž imajo prav, a kaj naj počno zanesenjaki in nesrečnimi testiserji, ki strojno opremo menjavamo mesečno, če ne tedensko? Vista kot novo računalo namreč pojmuje že zamenjavo matične plošče oziroma drugih vitalnih delov, tako da njena življenjska doba naenkrat postane ostudno kratka. Zaradi tega že protestiralo veliko računalniških zagretežev in morda bo Microsoft prisiljen pretehtati svojo odločitev. Bomo videli.

Še eno za mnogokoga neprijetno presenečenje utegnejo biti strojne zahteve. Microsoft jih je razdelil na minimalne in priporočene. Če strojček zadošča prvim, dobi certifikat 'Windows Vista capable', dočim makinam, ki ustrezajo drugim, pravijo 'Windows Vista Premium ready'. V vsakem primeru ne pričakujte, da



Peceji z Okni so najbolj razširjena platforma za igre, vendar tega dejstva Microsoft nikoli ni izkoristil. Games Explorer v Visti nakazuje, da bo odslej morda drugače.

boste nova Okna gonili na celerončkih z 256 MB rama. Že minimalna konfiguracija zahteva 800-megaherčni procesor, pol gigabajta pomnilnika in z DirectXom 9 združljivo grafo. No, po pravici rečeno bi bil sistem na takem skupku stare šare neuporaben, tako da si k srcu vzemite drugo priporočilo: gigaherčno srčiko, 1 GB ramnikov ter grafično s 128 MB hitre shrambe. Tak abak bo Visto spodobno gnal v polni postavi, le čudežev ne pričakujte. Okna so od nekdaj pomnilniško požrešen sistem in z Visto ni nič drugače. Napredni uporabniki, ki ste vajeni naenkrat goniti kup programja, boste hitro spoznali, da po novem ne gre brez 2 GB pomnilnika. Takisto je priporočljivo imeti dvojedrni procesor, vsaj če cenite gladko delo. Še dobro, da grafična kartica ni toliko pomembna, kajti Aero sam po sebi ni zahteven. Pretirano? Niti ne. Kdor dandanes kupuje svež mlinček, itak ne bo posegel po čem slabšem, drugi pa se zavedajte, da je to cena napredka. Čez tri leta, ko bo Vista samoumevno delovno okolje, se bodo njene zahteve zdele smešne. Tako kot se dandanes zdijo tiste, ki so jih svojčas postavljali XPji. Slovenska Vista dospe v sredini marca.

Ljubezen na prvi klik

Reči, da Microsoft nima zagretih podpornikov, bi bilo napak. A kakorkoli obrneš, je dejstvo, da podjetje kljub starosti in vplivu ni privleklo tropa glasnih, neracionalnih oboževalcev, s kakršnimi se hvalita Apple in Linux. Eden od razlogov za to so oblikovne smernice njihovih dosedanjih izdelkov. Offici in Winsi so pred videzno všečnost ter osebni faktor od nekdaj postavljali hladno funkcionalnost. Tako ne čudi, da smo jih jemali kot delovna orodja in se nanje nismo kaj prida navezovali. Microsoft resno upa, da bo tokrat drugače. Vista že med nameščanjem daje vtis mehkobe in prijaznosti, ki ju poprej ni bilo čutiti. Vsa procedura je poenostavljena do onemoglosti: dovolj je, da nastaviš lokacijo, izbereš ciljni trdi disk in vtipkaš ključ (mimogrede, tega se da preskočiti, nakar sistem trideset dni deluje v predoglenem načinu), vse ostalo pa postori namestitvena skripta. Snovalci se hkrati radi pohvalijo, da je inštalacija orenk hitrejša kot pri XPjih. Po eni strani je to res, kajti namizje ugledaš hitreje, vendar je nato treba čakati na kup opravil, od katerih zna denimo merjenje zmogljivosti sistema trajati več kot pet minut.

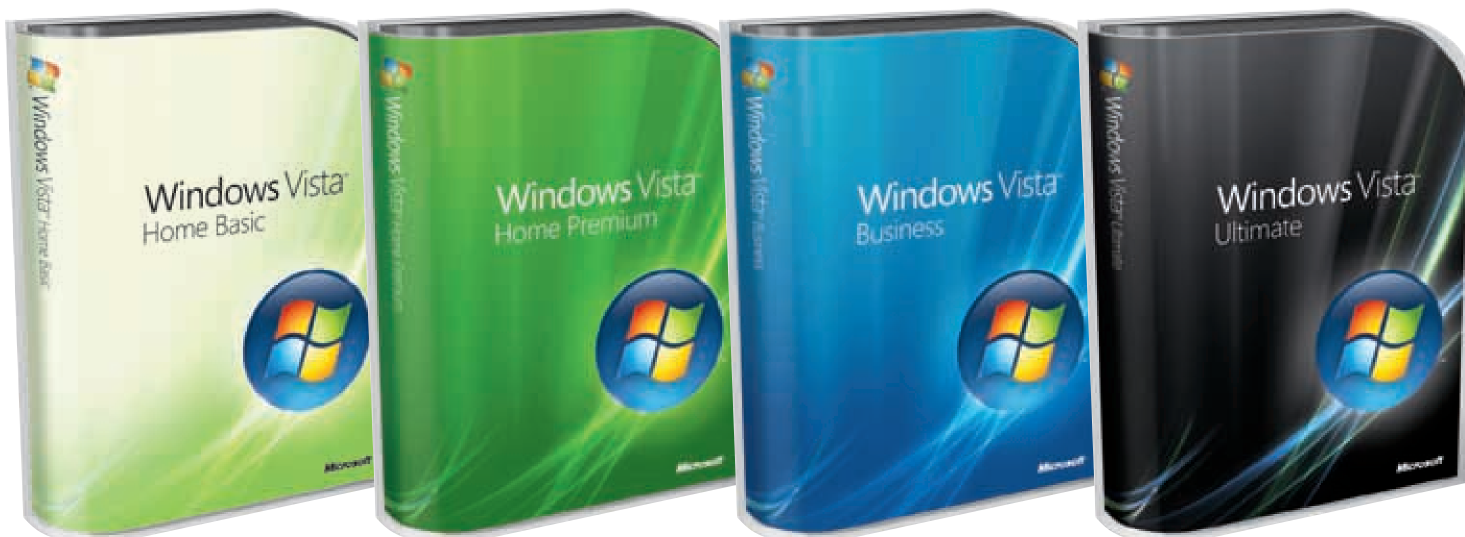
In kakšen vtis naredijo Windows Vita, ko jih začneš uporabljati? Čeravno nisem pristaš očesnih bonbončkov (XPje še vedno gonim v najbolj oskubljenem vmesniškem načinu), moram priznati, da je Aero izjemno všečen. Okna so obdana z nekoliko širšim robom, ki daje vtis motnega stekla. Skozenj ne vidiš le ikon in namizja, temveč dinamično spreminjajoče se vsebine – flashevske animacije, video, celo igre! Da vmesnik deluje skozi grafično kartico, nadalje dokazujejo živa predogledna okenca, namenjena večji preglednosti opravilne vrstice. Ko čez katerega od tamkaj ugnezdenih programčkov zapelješ kazalec, se odpre drobno okno s prikazom vsebine. Kar funkcijo povzdigne do fantastične, je to, da vpogled kaže dogajanje v aplikaciji. Če je pomanjšana na primer igra v okenskem načinu, dejansko vidiš, kaj se v njej odvija. Kot naročeno za brskanje po forumih, medtem ko v WoW čakaš na vstop v bojišče. Na enak način deluje preklapljanje med aktivnimi programi oziroma, po domače, alt-tabanje. Po novem se je tega moč lotiti na dva načina. Stisk tradicionalne kombinacije tipk prikliče pašček z živimi predogledi aplikacij, kar je precej bolje od prikaza pustih ikon. Drugi pristop je močno oglaševani 'flip 3D', ki se ga prikličeš s hkratnim stiskom knofov windows in tab. Vmesnik okna zasuče v kvazi-tridimenzionalni nagnjeni prikaz, nakar po njih listaš z vrtenjem miškinega koleščka ali nadlegovanjem tipke tab. Prvih parkrat je flip 3D zabaven, vendar postane dokaj nenaraven in nepregleden.



Okenca, ki kažejo vsebino pomanjšanih aplikacij, so odlična pogruntavščina. Sličica ni statična, temveč odraža dejansko dogajanje, četudi gre za igro.

Z roko v roki z Aerom hodijo druge vmesniške izboljšave. Prilagajanje videza je popeljano na naslednjo raven, zlasti vse hvale vredna zbirka ozadij. Microsoft je vključil fenomenalen nabor fotografij in abstraktnih ilustracij, v primerjavi s katerimi tiste iz XPjev delujejo kot nizkoločljivostni amaterski zmazki. Čeprav zna sistem vsako ozadje raztegniti v širokozaslonski način, je priloženih nekaj namenskih slik primernega formata. Nadalje je moč skozi novi vmesnik za nastavljanje videza spreminjati barvo aerovega 'stekla'. Privzeto je prozorno, a da se ga obarvati s poljubnim odtenkom in spreminjati intenzivnost obarvanosti. Edino razočaranje je nabor ohranjevalnikov zaslona, ki se z izjemo par primerkov ni spremenil od pamtiveka. Aurore, tride teksta in okenskega logotipa smo se naveličali nekako v Winsih 98 in res ne razumem, čemu niso vključili več fensi grafičnih ohranjeval. Če nič drugega, bi bil to odličen poligon za demonstracijo zmožnosti DirectXa 10.

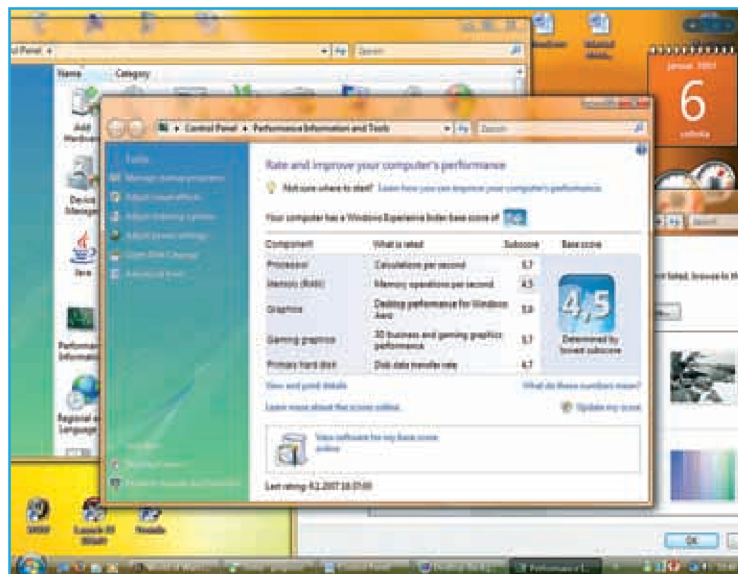
Naslednja pomembna vmesniška novost je sidebar oziroma odsek namizja, kjer domujejo gadgeti – majhni in preprosti programčki, v prvi vrsti namenjeni podajanju informacij. Mac OS ima v ta namen posebno visokonivojsko namizje, tako da sidebar v primerjavi izpade nekoliko omejen, vendar to ne pomeni, da je zgrešen. Sam sem tjakaj natlačil uro, koledar, merilnik sistemskih sredstev in RSS-čitalnik novic. Na spletu je moč najti še čuda drugih gadgetov, od neumnih iger do iskalnikov po Wikipediji. Sidebar je go-



Vista na prodajnih policah bo v inovativni plastični embalaži. Na žalost to ne velja za OEM-različico. Vkup z računalom bomo dobili le ploščico.

tovo ena od tistih funkcij, ki je nekateri ne bodo mogli prehvaliti, drugi pa jo bodo izklopili in je nikoli pogrešili. Če se bo prijela, bo pokazal čas, čeravno menim, da je bolj primerna za ljudake s širokokotnimi monitorji. Na mojem namizju ločljivosti 1152 x 864 zavzema malce prevelik del že tako skopo odmerjenega prostora.

Ko smo že pri vmesniku, ne morem mimo prenovljenega začetnega menija. Če damo na stran morfanje gumba Start v kroglo, je zasnova logična evolucija XPjeve. Meni je razdeljen na dva dela. V levem se prikazujejo najpogosteje rabljeni programi, kar je po začetnem privajanju presenetljivo uporabno. Med vsakodnevnim delom v večini primerov itak potrebuješ kvečjemu deset aplikacij in če jih Winsi samodejno dajo v pripročen seznam, ni razloga, da bi z bližnjicami smetil namizje. Desni del Starta je rezerviran za 'trde' bližnjice, ki jih ni moč spreminjati. Po urejenosti je ta odsek precej podoben XPjevemu, le da glavno vlogo igrajo mape Pictures, Games, Music in Documents. Kakopak je še vedno na voljo popoln seznam inštaliranih programov, ki ga prikliče izbira All Programs. Največja sprememba je dejstvo, da se izpis sedaj ne odpre v obliki drevesnega menija, temveč v relativno stisnjenem okviru Starta. Preglednost je tako nižja in za prebitje do dna je treba pošteno nadlegovati skrolerček. Pomanjkljivost pa omili hitri iskalnik na dnu Starta, katerega naloga je brzopeto brskanje po nameščenih programih, zadnjih uporabljenih dokumentih, bližnjicah in datotekah. Ko se ga navadiš, ni več poti nazaj. Namesto da bi klikaril Start -> All Programs -> Accessories -> System Tools -> Disk Defragmenter, žokneš kroglico, vtipkaš 'defrag', udariš po tipki enter in že veselo razkoščkuješ pogon. Genialno.



Ocenjevanje zmožnosti računala bo nekoč povezano z bazo iger. Tako se vam ne bo več treba spraševati, ali bo kak špil deloval ali ne.

Novosti (ne ravno) zvrhan pehar

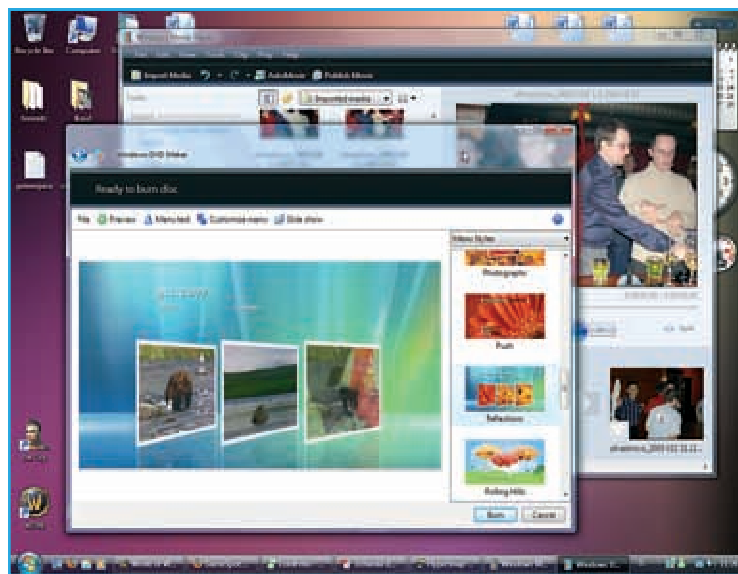
Najverjetneje dobro poznate peripetije, ki so spremljale razvoj Viste. Če ne, njih hiter povzetek najdete v tomesečnem člankoidu o zgodovini Oken. Microsoft je med klepanjem sistema korenito spremenil izvirni načrt in odrezal kup funkcij, ki naj bi tvorile jedro sistema. Med drugim so izpadli datotečni sistem WinFS, poudarek na virtualnih mapah, varnostna tehnologija Palladium ... Mnogi se zategadelj upravičeno sprašujejo, kaj omembe vrednega je sploh še ostalo.

Kot se izkaže, ravno dovolj, da novinec daje vtis svežine. Na prvem mestu je treba izpostaviti vseprisotno indeksirno iskanje. Dotično ne bo nič novega za vsakogar, ki je preizkusil Google Desktop ali kako od kopice sorodnih aplikacij. Gre za bazni sistem iskanja, ki najprej shrani informacije o vrsti in položaju datotek na disku, nakar med vpisovanjem gesla brska po svojem internem seznamu, namesto da bi rovaril po pogonu. Baza se osvežuje samodejno, glavna prednost pristopa pa so tako rekoč instantni rezultati, saj se filtriranje prične takoj po pritisku prve tipke. Microsoft je novi Search vdelal v dobesedno vsak kotiček sistema in ga namembnostno prilagodil. Večina se bo z njim prvič srečala v meniju Start; na voljo je posebno iskalno okno za res temeljito prečesanje mlinčka; okence s simbolom povečevalnega stekla je moč srečati v Nadzorni plošči, kjer pomaga pri izvohavanju nastavitev; in tako dalje. Iskalnik je na moč praktičen in svetlobna leta pred okornim, počasnim sistemom iz prejšnjih Oken. V njem je najti celo sledove virtualnih map. Rezultate iskanja je mogoče shraniti, nakar se vsebina teh 'map' dinamično in samodejno osvežuje. Kot naročeno za predalčkanje datotek po vrstah, denimo organiziranje pedeefov. Na žalost pa tehnologija ni brez napak. Ko je računalo dodobra zasedeno, zna biti kopiranje velikih količin podatkov z drugih diskov ali particij sila neprijetno. Ker indeksirnik v ozadju prepoznava in ureja filetke, je operacija neprimerno daljša kot ponavadi. Doživel sem celo, da je premikanje stomegabajtne mape trajalo nekaj minut.

Vistin sklop spletnih funkcij je eden tistih, ki so ga zamude najbolj prizadele. Če bi bil operacijski sistem na voljo leta 2004, bi Internet Explorer 7, Messenger Live, bralnik RSS-virov in ostala druščina naredili darmar med internetnimi odjemaniki. Tako pa je večina dobrot poprej izšla za Okna XP in sedaj nikogar več ne navdušuje. Možna izjema je IE7, ki se od XPjaškega bratca loči po zmožnosti delovanja v načinu internet protected mode. Aplikacija tedaj teče z močno znižanimi sistemskimi pooblastili in prioritetami, tako da zlobna koda prek nje načeloma ne more poškodovati jedra. Dejstvo, da IPM deluje le na Visti, Microsoft opravičuje z arhitekturnimi posebnostmi dotične. A vpričo obstoja nucnikov vrste Drop My Rights, ki podobno storijo z Explorerjem na prejšnjih Oknih, je ta razlaga vprašljiva. Ne navdušuje niti e-poštni odjemalnik Windows Mail, ki je nadomestil Outlook Express. Že po nekaj minutah je jasno, da gre za OE z malce spremenjenim vmesnikom, kar je glede na prisotnost superiornega Thunderbirda premalo. Od Maila je bilo za pričakovati najmanj, da se bo bolje sporazumeval s prenovljenima Windows Calendar in Windows Contacts, ne pa da z obema sodeluje le vzorčno. Najverjetneje je Microsoft strah, da bi celovitejši Mail odžiral trg plačljivemu Outlooku.

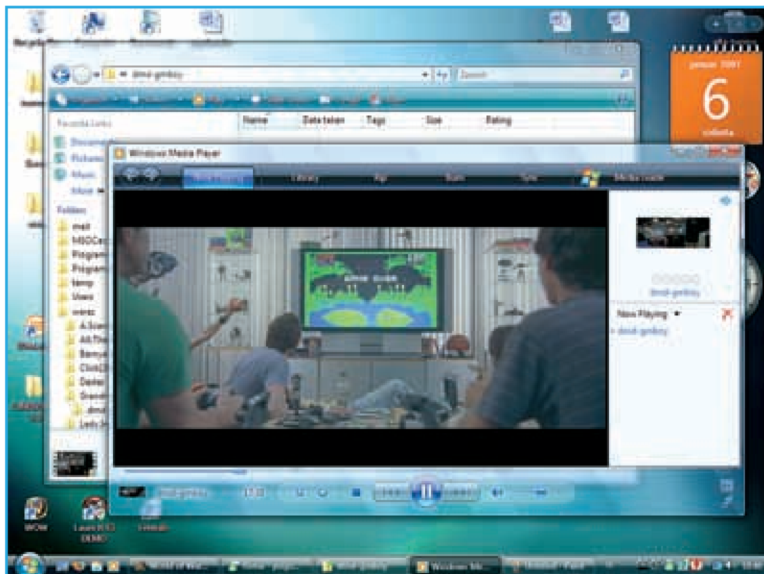
Povsem druga slika je večpredstavnostno področje, kjer je Vista v inačicah Home Premium in Ultimate celovita in kakovostna. Središče zabavljaštva je osveženi Windows Media Player, ki se je v zadnjih nekaj inačicah iz grdega in okornega racona spremenil v preklemano vsestransko uporabno okolje. WMP11 je v Visti še čistejši, preglednejši in hitrejši kot pod XPji in človek se resnično vpraša, ali še potrebuje kakšno drugo multimedijsko predvajalo. Posebej vsled dejstva, da je priložen odkodirnik DVDjev, tako da nisi več prisiljen nameščati tonamenske aplikacije. Nadalje navdušujeta odlična medijska knjižnica in dodatno popreproščeni (in zdaj prosojni, omg) vmesnik. Sicer sem pogrešal očiten gumb za odpiranje datotek, ampak okej. Napredka v funkcionalnosti je bil nadalje deležen Windows Photo Gallery. Zadevica je postala presenetljivo uporabna za urejanje kolekcij fotk, saj podpira razvrščanje po datumu, priljubljenosti, tematiki ali označbah, ki jih določi uporabnik, in je fino pregledna. Ponudbo zaokrožuje polno funkcionalni Media Center, ki se brez težav kosa z namenskimi izdajami Windows Media Center Edition. Osnovan je okoli podobnega daljincem prilagojenega vmesnika in omogoča enako temeljito nastavljanje. Funkcija je za povprečnega računalničarja skorajda odveč, a dobro je vedeti, da lahko z Visto opremljen komp brez težav postaviš v dnevno sobo, ga priključiš na televizor in iz naslanjača sučeš video, glasbo, buljiš TV programe ali družbi kažeš fotke. Zavedajte se le, da boste v tem primeru potrebovali ustrezno trdnino, natančneje TV-kartico in združljiv daljinec. Kasneje letos načrtujejo tudi izdatnejšo povezavo z xboxom 360.

Tu je še kar nekaj zanimivosti, na primer prenovljeni



Movie Maker je v Visti nadgrajen in je postal zelo uporabno orodje. Še zanimivejši je DVD Maker, idealen za brzinsko tvorjenje počitniških devedejev.

Movie Maker in novo orodje za ustvarjanje DVDjev, nepresenetljivo poimenovano Windows DVD Maker. Vodja projekta Vista in eden vodilnih mož v podjetju, Jim Allchin, neskromno trdi, da so nova Okna dosti varnejša od XPjev. In ob pogledu na seznam vdelanih dobrot se je z njim težko ne strinjati. Programerji so v želji po zanesljivosti predrugačili skoraj vsak del sistema, od jedra do morebiti ranljivih aplikacij. Med najpomembnejša orodja spada sporni User Account Protection. Enostavno povedano v Visti niti administratorji nimajo nemotenega dostopa do sistema, temveč morajo potencialno nevarne izbire dodatno potrditi. S tem je onemogočen velik del zlobnih programčkov, ki brez uporabnikovega vedenja šarijo po sistemu. Element je od gnjavatorskega, za vsako dlako težečega servisa iz preizkusne inačice Viste napredoval v večidel nemoteče in uporabno orodje. A tu in tam se mu zalomi in mori po nepotrebnem, recimo ko skušaš z drugega diska prekopirati aplikacijo v Program Files ali zagnati Visti neprilagojen nucnik, denimo WinRAR. Opaziti je tudi, da nekatere reči zaradi UAC ne delujejo; taka je večina s Starforcem zaščitenih špilov.



Windows Media Player je razen seksi prozorne oblekice dobil zmožnost odkodiranja DVDjev. Po pravici povedano je sedaj tako praktičen in zmogljiv, da človek ne čuti potrebe po čem drugem.

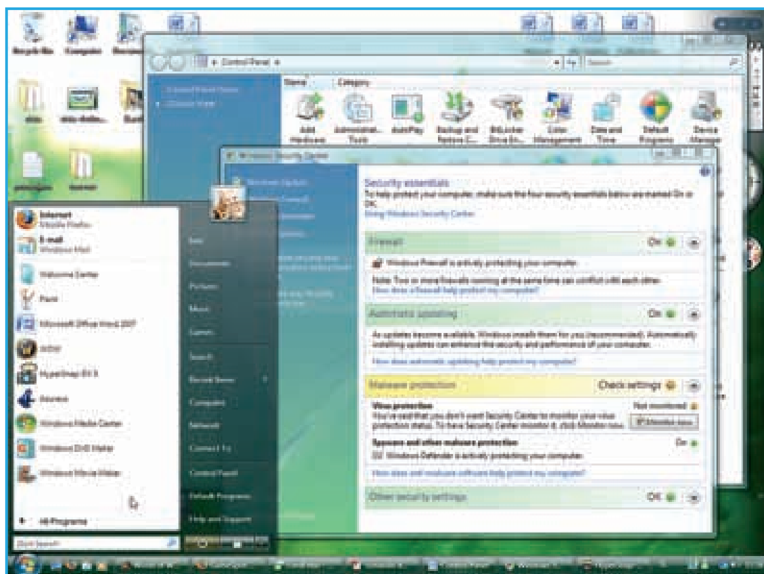
Močno prenovljen in izpopolnjen je Security Center, v katerem gnezdi kopica dobrodošlih zaščitnih programov. Windows Firewall je končno dobil zmožnost filtriranja odhajajočega prometa, pridružil se mu je protivohuninski Windows Defender. Antivirusnika na žalost ni, najverjetneje zaradi negodovanja Symanteca, Nortona, McAfeeja in drugih podjetij, ki si s tem služijo kruh. Je pa zato samodejno posodabljanje močno izpopolnjeno. Iz ranljive spletne strani se je prelevilo v tisto, kar bi moralo biti že od začetka – v samostojno aplikacijo, dodobra zaščiteno pred zlorabami. Poleg teh očitnosti Vista vsebuje še veliko očem skritih varnostnih funkcij. Ena je sistem prioritet, ki ščiti pomembne procese. Če želite o njih izvedeti več, pobrskajte po Microsoftovih izobraževalnih straneh; ostali vedite le, da je Vista privzeto odpornejša od dosedanjih Oken.

Novinec v praksi

Ocenjevanje nečesa tako obsežnega, kot je Vista, po nekaj tednih uporabe je nemogoče. Povrhu bi bilo to nepošteno do stotin ljudi, ki so delali na projektu, ter do vas, bralcev. Zato tega poglavja ne vzemite kot vsesplošno resnico, temveč mnenje oziroma izkušnje peščice informiranih ljudi. Za začetek opravimo z vprašanjem hitrosti. Kot omenjeno uvodoma, Vista za solidno delovanje potrebuje sodoben stroj, toda na njem ni nič počasnejša od XPjev. Zahvaljujoč raznim optimizacijam se nalaga hitreje od predhodnika in je predvsem uporabna kojci po prihodu na namizje, ne da je treba še dve minuti čakati na zagon vseh podprogramčkov. Sistem veliko bolje ravna s pomnilnikom. Učinkovitost se sicer ne more primerjati z Linuxovo, vendar Okna sedaj pazijo, kateri programi so najpogosteje uporabljani, in jim dajejo prednost. Namečkoma zagnanih aplikacij niti po daljšem mirovanju ne spirajo iz rama, kar ima pozitiven vpliv na odzivnost. Vista med delovanjem sicer zasede več rama kot XPji, vendar z razlogom! Treba je pohvaliti tudi uporabniški vmesnik Aero, ki se je izkazal za presenetljivo nezahtevnega. Par prosojnosti in preprostih animacij je za grafične kartice, ki poganjajo F.E.A.R. in podobne ekstravagance, mišji prdec. Ker se vmesnik v celoti izvaja na GPUju, je zasedenost osrednjega procesorja in pomnilnika manjša kot med rabo klasičnih 2D menijev.

Največje razočaranje z zmogljivostnega vidika je nesuperiornost 64-bitne verzije. Mnogi smo upali, da bo Vista operacijski sistem, ki bo računalništvo popeljal v 64-bitno prihodnost. A čeravno je namenska različica priložena na vsaki inštalacijski okroglini, pričakovanih hitrostnih razlik ni. Vista 64 zmore naslavljati več pomnilnika, in to je to. Še zdaleč ne razlog, ki bi odtehtal manko ustreznega programja in gonilnikovja!

In kako je s kompatibilnostjo? Dosti bolje kot pred par meseci, čeprav še vedno ne bleščeče. Vista vpeljuje nov gonilniški model z mnogimi zahtevami in omejitvami, ki ga hardveraši še niso osvojili. Vodilna podjetja, na primer Intel, AMD, Nvidia in ATI, so z manjšimi izjemami (geforci serije 8 še niso podprti) izdala ustrezne šoferje, kar pa ne velja za trume azijskih garažnih firmic. Tako ne bodite presenečeni, če dobršen del periferije ne bo deloval še vsaj nekaj mesecev. Na udaru so predvsem tiskalniki, skenerji, igralni pripomočki in podobna krama. Povrhu je veliko obstoječih šoferjev inferiornih in hroščatih. Čeprav v naših testnih mašinah domujejo le standardne komponente, so se v raznih meritvah odrezale precej slabše kot pod XPji. Za primer: stroj, ki je v 3D Marku 2006 dosegel skoraj 9000 markov, je v Visti zmogel vsega nekaj čez 4000 točk. Posledice so med igranjem opazne, saj se denimo World of Warcraft na mašini, ki ga drugače pod nadzorom XPjev poganja z mezincem, malce zatika. Z vidika programja je situacija boljša, v največji meri zaradi združljivostnih načinov delovanja. Ogromna večina aplikacij teče brez težav, kolca se le starim različicam varnostnih orodij in izdelkom, ki neposredno dostopajo do železnine, recimo Neru. Kakopak obstajajo izjeme: s Starforcem zaščitene špile sem že omenil, takisto WinRAR. A pod črto situacija ni slaba.



Vista prinaša velik poudarek na varnosti. User Account Protection skuša zmanjšati delež človeških napak, dočim Firewall, Defender in Automatic Updates skrbijo za pasivno zaščito. Pridodajte pošten antivirusnik in ste na konju.

Dobrodošla, Vista!

Razgled kljub temu, da v času preizkušanja in pisanja za fizične uporabnike še ni izšel, deluje zloščeno in uporabno. V primerjavi s prejšnjimi izdajami Oken, ki so sive lase povzročale še pol leta po prihodu v trgovine, so sveži Winsi neproblematični. Ljudstvo bi si jih lahko 30. januarja mirno namestilo kot osrednji operacijski sistem in večina se jih nikdar ne bi ozrla nazaj. Vprašanje torej ni, ali je zadeva zrela za uporabo, temveč ali ponuja dovolj motivacije za zapustitev solidnih, doslej že ponarodelih Oken XP. Resnici na ljubo dotični zmorejo nekako 95 odstotkov tega, kar ponuja Vista. S tega stališča bi torej na obstoječem sistemu mirno zdržali še mnoga leta. A računalništvo se ne vrti vedno okoli revolucije in 'ubijalskih aplikacij'. Včasih se splača nadgraditi že samo zaradi udobja, privlačnosti in preprostosti uporabe. In v tem pogledu Vista blesti. Od novega uporabniškega vmesnika, prelepih ozadij in sidebara prek vsepovsod prisotnega, kmalu nepogrešljivega indeksirnega iskanja ter odličnega Media Playerja do mape Games, kamor se samodejno kopirajo bližnjice s podatki o nameščenih špilih ... Nova Okna so resnično uporabniški sistem, na katerega se ni težko navezati. Slej ko prej pa se mu bomo itak vdali vsi.

Pokliči skajpofon!

Ker je Quattro vedno brez denarja, skuša s svetom komunicirati brez priljubljenega operaterja in prihraniti kak evrocent.

Voice over IP oziroma glasovna komunikacija po internetu ni novost. O njej smo se na široko razpisali v Jokerju 151 (na stranki članek najdete pod idcifro 2196). Pridoma jo uporabljajo v marsikaterem podjetju, imamo pa tudi ponudnike, ki so se uspešno zajedli v Telekomov kolač stacionarne telefonije; T2 svoje omrežje recimo gradi ravno na VoIP. In predvsem obstajajo alternative ponudnikom glasovne komunikacije, ki delujejo z računalniki. Najbolj znan je neposredni sporočilnik Skype, produkt avtorjev še bolj znanega spletnega servisa Kazaa. Tudi o tem smo že pisali, kar pograbite Joker 140.

Skype je očitno dosegel kritično maso, kajti proizvajalci hardvera so pričeli po tekočem traku proizvajati periferijo, ki se diči z nalepko 'združljivo s Skypom'. Ta sega od običajnih ožičenih slušalk do skoraj čisto pravih telefonov; eden bolj priljubljenih v tujini je recimo Linksysov. A skupna pomanjkljivost skoraj vseh teh napravic je bila nujnost povezave z osebnim računalnikom, na katerem je tekel program, kar jih je spremenilo v običajno navezo (brezžičnih) slušalk ter mikrofona z nekaj telefonskimi funkcijami. Ali pa so bile škatle velikosti manjše centrale. To kani spremeniti Netgear, čigar telefonček računalnika pravzaprav ne potrebuje.

Ves svet govori zastonj!

Netgearovo čudo, ki sliši na ime wifi phone (skrajno domiselno, ni kaj), je za razliko od konkurence torej samostojna naprava, ki se zna povezati v brezžično omrežje in jo spravimo v žep. Princip je potemtakem sličen povezavi mobilnega telefona z bazno postajo in tudi ko napravo vzamete iz škatle, sumljivo spominja na običajen mobilni telefon nižjega razreda, katerega uniformno obliko so zakoličili Sony Ericssonovi modeli. Po vklopu zadevica ne bo zahtevala kode PIN, ampak se bo pričela ozirati za brezžičnimi vstopnimi točkami. Če ste dovolj lahkomiselni, da dostopa niste kodirali, se bo wifi phone takoj povezal in vas vprašal za uporabniško ime in geslo, s katerim se prijavljate v Skype. V nasprotnem primeru boste morali napravico še prijaviti. Po domače, s skajpofonom lahko zlorabite vsako nezaščiteno brezžično omrežje, in teh ni malo. Gizmo dragače obvlada zaščitna protokola WEP in WPA (ter njega naprednejšo različico WPA2), ključe pa si zapomni, tako da se vam v že znano omrežje ni treba prijavljati vsakič. Požarni zidovi? Telefončku lahko dopoveste, da se do Skypa prebije le skozi natanko določena vrata, vendar je imel naš preizkusni model to možnost iz neznanih razlogov zaklenjeno.

Ko ste povezani, skozi menije do stikov dostopate na enak način kot v telefonskem adresarju ali v Skypu za računalnik. Mobilna različica programa je celo preprostejša in bolj intuitivna od pecejaške, prav tako pa omogoča nadgradnje (ki jih v tem trenutku še ni). Kvaliteta klica je docela primerljiva, na trenutke celo boljša kot pri običajnih mobilnih telefonih, posebej ker oseba, ki jo kličemo, ponavadi uporablja mikrofon in slušalke. Zabavno pa postane, ko signal oslabi. Deležni boste prekinitev, odmevov in popačenj, spet enako kot pri klasičnih dalekosluhih. Moč signala, ki ga oddajata bazna postaja mobilnega operaterja ali vaš usmerjevalnik, pač nista primerljiva. Čudi me tudi popolna odsotnost tekstovnih sporočil, glede na to, da jih Skype omogoča in ga tudi sam uporabljam namesto MSN Messengerja (predvsem zato, ker lahko pošljem sporočilo uporabniku, ki trenutno ni prijavljen). Takisto ni konferenčnega klica, medtem ko sta čas pogovora (dve uri) in stanja pripravljenosti (dvajset ur) v primerjavi s sodobnimi mobilniki smešna. Zakaj bi torej nekdo izdelal napravo, ki je videti kot mobilnik, se obnaša kot mobilnik, obenem pa ponuja veliko manj od mobilnikov, z izjemo obljube po zastonjskem klicanju?



Wifi phone nas hoče prepričati, da je mobilnik. Pa ni.

Skypov slogan, ki sem ga uporabil za mednaslov, seveda ne drži popolnoma. Zastonj se lahko pogovarjamo le uporabniki omrežja. Če bi želeli poklicati nekoga na navaden telefon, se morate naročiti na storitev SkypeOut, ki deluje enako kot mobilni predplačniški paketi. Za lokalne in mobilne klice v naši državi je to nesmiselno (klic na stacionarni telefon vas bo obral za 6 centov / 15 SIT na minuto, v mobilno omrežje za 28 centov / 67 SIT), je pa Skype pri klicih v tujino hudo konkurenčen. Klic tetke v Beograd Skype recimo nudi za 10 centov / 24 SIT, naš Telekom pa za natanko še enkrat toliko. Cenik najdete na *www.skype.com/products/skypeout/rates*. A pozor: Skype prične odštevati denarčke v trenutku, ko dobite klicni signal, in ne šele, ko se vam klicoči oglasi. Grdo, vendar je to v prenekateri zahodni državi stalna praksa. Podobno velja, če bi želeli sprejemati telefonske klice, čemur rabi SkypeIn. Za 30 EUR letno dobite lastno številko, na katero vas lahko potem pokliče vsak. Slovenske številke še ne morete dobiti, torej je ta storitev za nas manj zanimiva, razen če veliko poslujete s tujci.

Ne pokliči skajpofona!

Netgearov wifi phone je zanimiva igračka, vendar je vsaj do prihoda javnih (zastonjskih) brezžičnih omrežij omejeno uporaben. Za 60.000 SIT, kolikor hočejo zanj pri podjetju **Domex, 01 / 565 87 50**, dobite nič kaj skromen mobilnik, nov novcat PSP (z dodatki) ali wii! Slednji napravici se že ponašata s povezavo wifi, le Skype bi bilo treba sprogramirati. Ob čemer ponujata mnogo več (čisto prave igrice™). Kdo bi ob taki konkurenci sploh pomislil na skajpofon?



Skype je prišel že do tretje različice. Dvojka je prinesla video čvek, trojka pa dodatke,kot so igrice ter celo detektor laži.

JACKASS NUMBER TWO

Johnny Knoxville in njegova čezlesniška banda – butasti Steve-O, najeti pritlikavec Wee Man, skejter Bam Margera ... – niso bili pionirji le v razkazovanju kaskaderskih in bolečih norčij, marveč so kmalu šli v skrajnosti, prek meja večine dobrih okusov. A ekstremizem pri rulji uspeva in gledanost je kljub zgražanju nad žrtjem kozlanja / scanja / sranja rasla. Zato je med vsemi MTVjevimi serijami Jackass še vedno najbolj proslavljen, akotudi so ga nehali predvajati že pred petimi leti. Malokdo ve, da je bil za šikaniranje in naposled za ukinitev oddaje zaslužen senator Joseph Lieberman, glavni kritik nasilja v igrovju. (Ameriška) mularija je masovno posnemala stvaritelje, kar je botrovalo več nesrečam in bojda celo smrtnim primerom. Toda banda se ni dala. Kot sami pravijo, so zasvojeni z ekshibicionističnimi neumnostmi, pa tudi z mazohizmom. Zato so izdali že drugi 'celovečerec', pri čemer je v pripravi tretji.



Ideja za prihodnji del: naj piton midžeta Wee Mana pogoltne in nato poserje.

Pod besedo 'celovečerec' ne upajte na vsebinsko zaključeno celoto, saj gre le za oznako trajanja poldruge ure. Film Jackass 2 je namreč tako kot enojka in epizode poprej zgolj nepovezan kolaž vsakovrstnih neumnosti, tudi takih onkraj naše domišljije. V grobem so videotki kaskaderski, skritokamerni in straniščno-umobolni. Največ je žal prav slednjih, saj so klasične biciklersko-skejterske karafeke izpete in konec koncev na ogled v družinskih šovih tipa Funniest Home Videos. Zato je treba debilizmov željnim odklonskim voajerjem ponuditi kaj več, recimo goltanje konjske sperme, vlivanja pira v rit in inhaliranje stoodstotnega koncentrata črevesnih vetrov. Ter veliko obilico homoerotike z vseskoznim kazanjem riti, jajc, osramja in Wee Manovega kurčiča. To se mi ne zdi vredno finančne podpore oziroma pozornosti nasploh (ko bi vključili vsaj kako pošteno baburo, fegetiči!), prej dodatne obdavčitve zaradi slabega sporočila. Nič nimam proti humornim prizorom, zlasti skritim kameram, kakršnih je bilo v prvem delu kar precej: zaletavanje v areni z najetim avtom, teženje Tokijcem, flegmatično 'polaganje kabla' sredi štacune. A tega je vdrugo premalo in omejeno na odurno staro babo s povešenimi joški ter nič bolj privlačnega starega deca s testakli, kukajočimi iz hlačnice. (Oboje je zamaskiran Pritegnjenec.) Prav tako gredo za razumne pojme predaleč pri živalskih podvigih, med katerimi prednjačijo mahanje s pimplom pred udavom (in fasanje ugriza), slepomišno draženje jaka (ter fasanje rogov) in montiranje pijavke na očesno zrklo. Oziraje na trend bo trojka temeljila na ritopištvu, enega od Prifuknjencev pa bo pomalical kak krokodil.

Filma na srečo ne bo v slovenske kinematografe, zato si ga bodo morali slovenski devianti nabaviti na DVDju ali ga pridobiti od svojega priljubljenega multimedijskega distributerja ... ***LordFebo***

FEARLESS

Pogoj za čislanje Neustrašnega je enostaven: všečnost filmov, kot so Heroj, Prežeči tiger in Hiša letečih bodal, ter zahtevanje mistično-dramskega sporočila poleg virtuoznega tepežkanja. Režiser sicer ni niti Yimou Zhang, niti Ang Lee, temveč Ronny Yu, ki si s svojimi ne baš prvovrstnimi hongkongškimi akcijadami in holivudskim izletom v Bride of Chucky (wtf?) ni pridobil vrhunskega ugleda. Vendar kamero obvlada, zlasti pa da dihati poetu borilnih veščin Jetu Liju, iz katerega izvleče celo nepričakovane igralske spretnosti. V to smer je Li zavil že pod Bessonom v Unleashed, a Fearless je še korak naprej v njegovi izraznosti. Kar je za nekdanjega tipičnega azijskega pretepača tak napredek kot sprehod po strehi za cerebralnega paralitika.

Jet v Neustrašnem, seveda s pesniško licenco, upodablja legendarnega kitajskega mojstra fuja Hua Yuanjije, ki je soustanovil slavno šolo Ching Woo v Pekingu in v medijsko razvpitih dvobojih meril moči z nekitajskimi borci. Ker je bil to čas, ko so nad Kineze privršale tuje sile, od Amerike do Japonske, in si jih skušale podrediti na ekonomsko-kulturnem področju, ima Huo Yuanjija status narodnega heroja, malček v slogu našega Martina Krpana. Telo filma nepresenetljivo sestavljajo vihtenja gorjač iz mehkega lipovega lesa, khm, pesti, podplatov, mečev, kopij in podobnih meseno-kovinskih naprav, vse v spektakularnih, presenečenj polnih spopadih, kjer je Jet na žice pripet relativno malo časa in pokaže nebroj impresivnih potez. Še vedno gre za wire fu, a sesekljan in prizemljen. Kultni koreograf Yuen Wo Ping je sestavil par vrhunskih, intimnih fajtov, ki so remek delo tako z vzdušnega kot obrtniškega stališča. Hudega realizma v njih ne gre iskati, vendar to ni poanta.



Otroci, ne poskušajte tega med teženjem čefurjem, skinom ali nunam! Fasali jih boste.

Akciji je podložena zgodbovna plat, ki seže nad 'those bastards killed Master, now I train to avenge Master, annghgh <udarja v jeklene špice in ima pri tem na jajca obešena tri nakovala>'. Osvežitev je, da ni zafilozofirana in nadzemeljska kot v Zhangovih izdelkih, ki se jih čudovitosti navkljub prenaješ, ker zahtevajo ducatkraten ogled ter versko čislanje malodane slehernega prizora. Ljubezenska zgodbica s slepo vaščanko je sicer grozno sladkobna in nasploh film za klenega Podalpca nekoliko preveč tišči v naivnost, kar je pri Azijcih večna nevarnost. Vendar istočasno prinaša nekaj krutih, realističnih in neposrednih sporočil, od morilske kazni za napuh in nepremišljenost do cene pokončnega vztrajanja v tem svetu, polnem udinjanja, klečeplazenja ter zahrbtnosti. Zgodovinska nota je pa itak češnja na tortici.

Dramatična brcaška prekopicevanja Neustrašnega bomo Slovenci v Koloseju (primerno prizorišče!) občudovali od 18. tega meseca. ***Sneti***

RENAISSANCE

Animiranih filmov za odrasle je ništrc od ništrca, zato je tolikanj bolj vzvalovalo, ko smo čuli za Renaissance. ZF-drama v matrikoidnem Parizu prihodnosti naj bi to bila, s prelestno podobo ter v današnji barvni nasičenosti redko videno črno-belostjo. V nasprotju z vsem ameriškim šodrom je tole še starocelinski projekt, plod sodelovanja Francije, Velike Britanije in Luksemburga. Merci beaucoup, kar sem z njo!



Kompleksnosti medčloveških odnosov ni moč poustvariti tako nebrižno in na horuk, kot se filmu zdi.

Drži, tehnika snemanja gibov živih igralcev je poskrbela za kot svež med tekočo animacijo, oživel strip, v ozadju katerega neslišno premlevajo 3D modeli. S temačnostjo in ostrimi kontrasti spomni na Sin City, neverjetno podrobno izrezbarjeni detajli mesto ljubezni postavijo pred nas v skoraj fotografski natančnosti. Takisto se ti milo stori ob premišljenih kadrih ter učinkoviti igri luči in goste teme, da ne govorim o arhitekturnih domislicah ter posebej za film načrtovanem citroënu bodočnosti. A vendar lahko vsa ta bleščava zaslepi le oko, medtem ko nerganja nepotešenega duha ne more utolažiti. Primerjave z Mestom greha, Blade Runnerjem in Matrico so sicer nepogrešljive za širjenje fame, vendar je Renesansa daleč od njegovega patosa in sporočilne vrednosti. Kajti navzlic ambicijam in celim šestim letom razvoja je vse, kar so uspeli naklepati, zgodba za drugorazredno avanturo. Ki ob neverjetnem trudu, vloženem v šik videz, izpade še toliko bolj uboga.

Ne pomaga ji niti grlo blond Bonda Daniela Craiga, ki je v angleški različici uglasilčil iz ne prav jasnih razlogov zagrenjenega policaja Karana. Tip je na sledi ugrabljene Ilone Tasuiev, frišnega in cenjenega kadra velepodjetja Avalon. Tu je še njena histerična sestra Bislan, ki miličnika seveda brez večjih ceremonij omreži, da se lahko iz tega izcmihajo izjave globine “Obljubim, da bom našel tvojo sestro.” Če v čobodro z levo roko nakracanega scenarija namočiš tako papirnate like, drugega od cmokave kaše mlačnih odnosov, zanikrnih dvogovorov in manka zgodbovne elegance niti ni pričakovati. Popularnih dvajset vključuje preganjavičnost pri spotikanju ob Avalonove povsod razpredene lovke, industrijalno metanje polen pod noge in kataklizmična genetska odkritja. Štorija iz biokemične resničnosti tako kot Jurski park vleče vraga in pol, a sama sebi ni kos in je za potop v zelene globočine nabavila premajhno jeklenko. Končni razplet posili s ponarejenim preobratom in do konca zapečati usodo filma. Pogledano, sporočilno pozabljeno, le neverjetne pariške viste se še nekaj časa bliskajo pred očmi.

Če lahko ob maziljenju mrežnice prenesete na smrt zdolgočasene možgane, Renesanso poiščite na DVDju. ***Navi***



18.1.
LJ, MB

1.2.
CE

15.2.
KP

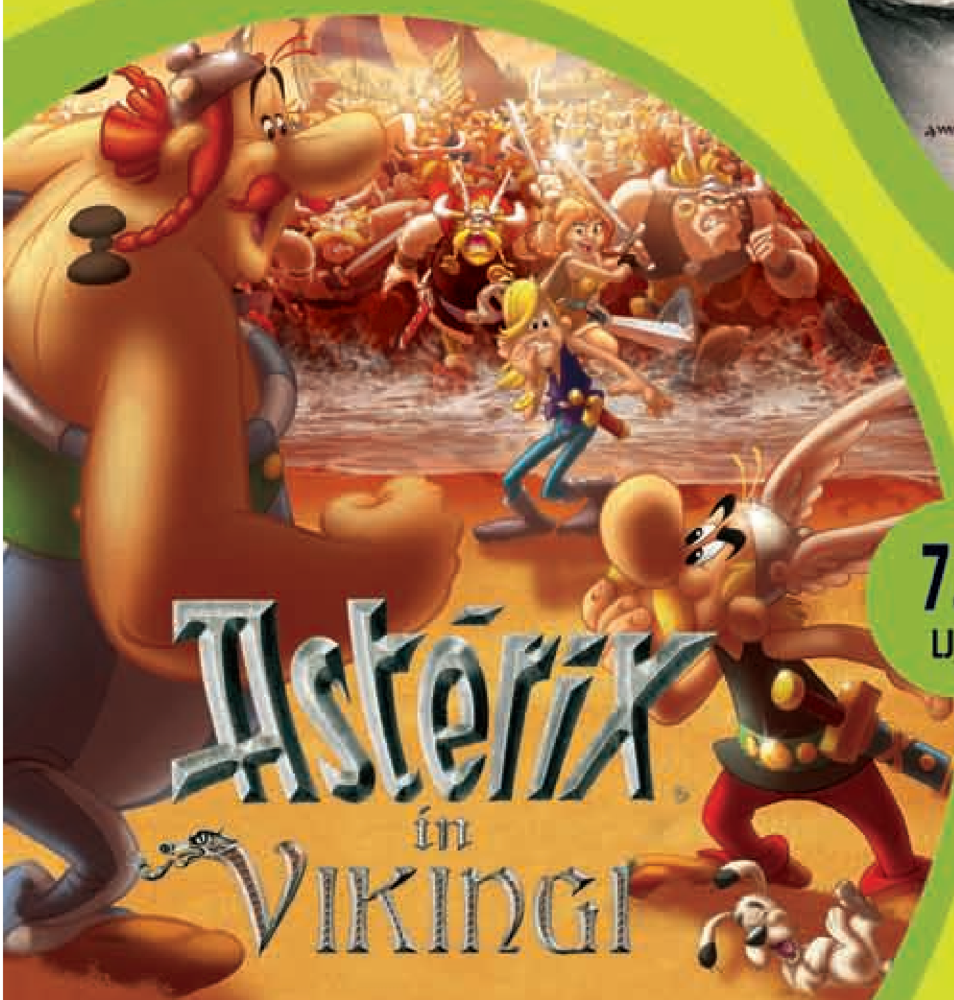


KOLOSEJ
V vrtincu zabave



25.1.
LJ, MB

15.2.
CE



7.2.
LJ, MB

informacije
www. kolosej.si
ljubljana: 01/ 520 55 00, maribor: 02/ 230 14 40
celje: 03/ 426 44 90, koper: 05/ 627 43 72

E-mulligan na osem

Prijatelj Jure razloži, zakaj se njegova mapa e-kart na Magic Online že nekaj let pridno polni na račun tiste otipljive.

Hi-hi, hi-hi-hi" smo se pred leti, ko je bil Magic Online ravno nekje pri koncu beta testiranja, muzali obvladači, sami mavericki takrat še za silo delujoče slovenske fizične Magic-scene: "hi-hi, hi-hi-hi, ste videli bebčke, ki plačujejo polno ceno realnih kart za njihovo e-repliko, torej tudi po petnajst dolarjev za online Pernicious Deed, ki jim ga lahko že jutri poje virus, če ne bo ves projekt itak propadel? Dva jurja za internetni Yavimaya Coast? Tri jurje za skupek bitov, ki naj bi bili Meddling Mage? Hi-hi, hi-hi-hi."

Bebčki smo bili, tako se je izkazalo, mi. Hi-hi, hi-hi-hi nam lahko že lep čas strgajo korenček redki srečneži, ki so takrat vizionarsko vložili goldinarje v karte bloka Invasion in delno Odysseyja, saj so zaradi divjega pritoka novih igralcev le-te na vrednosti pridobile tudi za nekaj sto odstotkov. "Hi-hi, hi-hi-hi, moj Pernicious Deed je danes vreden petinšestdeset dolarjev (bil je že skoraj sto), in skupek bitov, ki naj bi bil Meddling Mage, prav nekje toliko. Hi-hi, takrat sem s popustom kupil dvesto Spiritmongerjev in danes živim na Bahamih, vi pa še zmeraj doma pri mami!"



● Naslednji mesec pričakujte boljše darilo, kot je bila župa: naključna Magic-karta!!!!!!!!!



● Visara in Guidani Birdi proti mogočno mogočnemu Sakura Tribe Elderju? Oh, življenje je lepa stvar! Mimogrede, klient za MTG Online imate na natlačenki.

Zrela doba

Magic Online je zdaj, po več kot petih letih uspešnega biznisa, trdno zasidran v svoji zreli dobi in brez večjih pomislekov lahko kot zvest uporabnik zapišem, da je mega. Če sploh obstaja dilema, bi bila to prej tista, ali je Magic s svojimi krutimi, včasih boleče naključnimi principi sploh vreden vsega časa, denarja in živcev ... A tudi tu lahko Online pristavi marsikak lonček, da se ga življenja, ko sem dobesedno pobegnil v Magic in mu posvečal po šest do deset ur na dan, penil, ker je bil v vsej Sloveniji kak mesec tudi po samo en resen turnir. Na liniji imaš drafte 24-7, enega za drugim, v par različnih formatih, zraven pa so na voljo še najrazličnejši sealedi, lige z majhnim vložkom ter majhnim izkupičkom za turistične igralce in prereleasi z dvojnim izkupičkom. Tudi igralec constructeda ima na voljo še kar brcajočo srenjo, čeprav bi bila lahko ta malce bolj številčna – a kjerkoli je treba za posamičen poskus odšteti 6 $, se začnejo sčasoma zbirati le najbolj krvavousti morski psi.

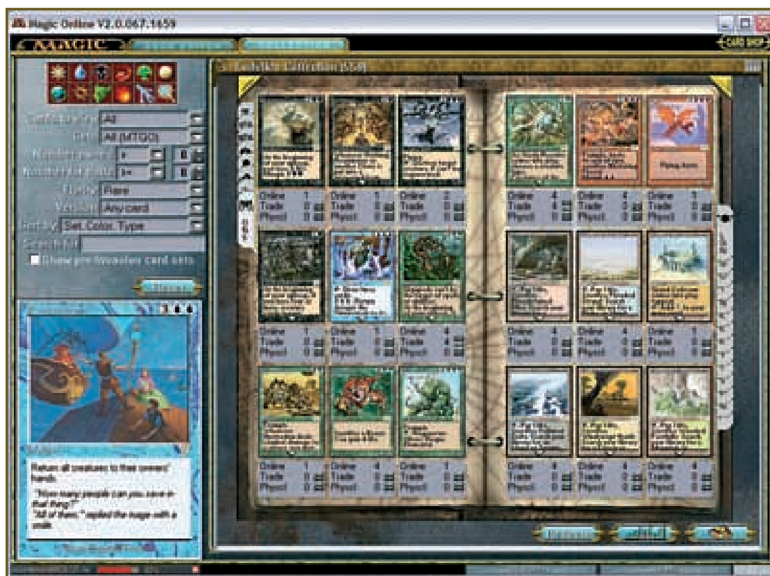
Dejstvo je, da Wizardi mastno služijo zlasti na pošastno dragih draftih. Dejstvo je, da je e-booster precej neetično zaračunavati po štiri dolarje in ob tem sploh še ne biti zadovoljen ter zato vsakemu dogodku pribiti vpisnino, ki ponavadi stane dva dolarja. In posebej boleče je dejstvo, da imamo Slovenci od tega, da smo uresničili tisočletni sen in se končno potunkali nazaj v evropsko zibelko, praktično samo to, da nam Američani zdaj ob nakupu rutinsko pribijajo dvajset posto deveja. Če vse skupaj seštejemo, prijavnina za nalinijski draft v tem trenutku znaša dobre tri jurje, ahem, 13 EUR, kar je za karantanskega klošarja hrbet lomeča vsota. Nagrade so dokaj borne, konkurenca pa tako peklenska, da je cekin na dolgi rok izgubljala celo tako hladnokrvna terminatorska mašina, kot je naš bivši državni prvak Anže Avsec. Zato vsakemu zvezdookemu novinčku svetujem, da si, če namerava veliko draftati, urno omisli očeta obrtnika. Če pihneš v prvi rundi – na koncu dneva človek ponosno in izpolnjeno usekne ter reče: "O ja! JE vreden!" E-prednosti so namreč znatne.

Zaprisežen kompetitiven igralec bo tako deležen podmazanega sistema turnirjev, ki so – vsaj tisti, za katere je treba plačati prijavnino – vsi po vrsti na ubijalsko močni ravni. Spomnim se, kako sem v najbolj nesrečni fazi svoje- kar se zgodi hitreje, kot lahko cvilkneš "AMPAK ... AMPAK JAZ SEM V BISTVU DOBER!!!" – si trinajst bruseljcev vrgel stran, odštevši vrednost nadraftanih kart. Ta je, če si hočeš ustvariti vsaj približno kompetitiven draft deck, vse prepogosto zanemarljiva.

A prav vrednost kart je velik argument Onlinu v prid. Res je, spektakularni rari so, posebej ob izidu edicije, dragi skoraj toliko kot kartonasti, so pa vse druge karte neprimerno cenejše. Vzemimo malo morje zanimivih, a nestestiranih rarov, ki ga v realnosti nimaš, ker bi bilo treba za vsakega odšteti po štiri evre: no, tukaj jih dobite po tristo tolarjev. Odlični uncommon, za katerega se za leseno mizo v Dijaškem domu Tabor izkašljuje po slaba dva evra, dobiš tu po dva za dolar. Commoni so pa itak zastonj, saj po treh minutah pozornega deskanja najdeš tipe, ki jih prodajajo po 64 za zelenec. Okej, res je treba prišteti dvajsetodstotni pribitek na konverzijo denarja v tickete, ampak pri teh cenah to ni zares čelo brazdajoč problem. Poleg tega je tickete kot konkretno robo v večjih količinah moč kupovati in prodajati na Ebayu.

Nizka cena velike večine kart pomeni, da je Magic Online meka tako za občasnega kvartopirca kot za pogumnega, inovativnega arhitekta rogue deckov, ki utegnejo vsake toliko s faktorjem presenečenja pohabiti metaigro. Pazite: NI VEČ PROKSIJEV! Ko enkrat štiri karte imaš, jih lahko hkrati nosiš v petsto različnih kupčkih, kar pomeni nič več patetičnih koščkov papirja s patetičnimi kracami v patetičnih pošvedranih ovitkih. Dalje. Morda se bo kakemu nepoznavalcu zdelo banalno, ampak: NI VEČ MEŠANJA! Res je, vsake toliko se bo našel kak matematično nepismen lulek, ki bo pizdil čez računalnikov shuffler, am-

pak ta je psihopatsko krut za vse enako. Ondan se mi je sicer neki prijazni Štajerc ponudil, da v realnem svetu za jurja na uro meša deck ne samo meni, ampak tudi nasprotniku, vendar je popolnoma zgrešil srčiko. Če mulligan namesto več kot minute traja en sam klik, gre za prekrasen simbol tega, kako in kolikokrat bolj učinkovito je spletno playtestanje od navadnega.
Itak si je tudi tu najbolje najti par stalnih partnerjev in naključnega ološa sploh ne povohati. Toda, roko na srce, z random soigralci se da še kar dobro testirati in zabavati. Seveda, vsake toliko se najde kak retardinho, ki ti v sobi Tournament Practice utruja z raznimi Goblin Charioti ali čim podobnim in je potem ves užaljen, ko mu vljudno razložiš, da je peder. Ampak, na koncu koncev, katera dovolj številčna skupina ni infestirana z napornimi idioti? Poleg tega program podpira prisrčen cvetober takih res ekstremno casual formatov, od highlanderja, ki se mu uradno reče singleton, do raznih prismaticov in celo MOMIR-magica. Med igralci, ki so tu za zabavo, pa ponavadi srečaš nemalo širokih, zabavnih in enostavno prijetnih partnerjev.



● Znalci boste – mnogi z bridko zavistjo – opazili, da imam v svoji zbirki čisto vse fetch lande. O bl ja, čisto vse!



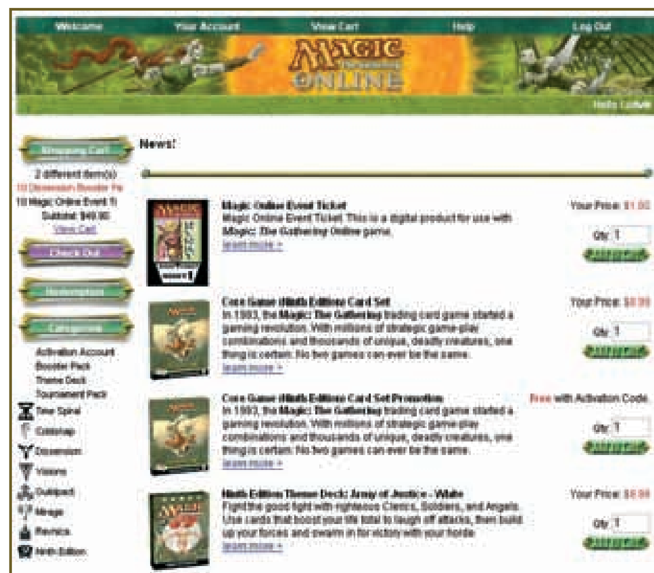
● Vmesnik se od leta 2002 v srži ni spremenil. A Čarodeji program redno obnavljajo in samodejno dolpobiranje apdejtov je klasika.

Erozija v resničnem svetu

Program dela brez hujših pretresov, osebje je prijazno in ustrežljivo, softver je napisan odlično in bi lahko zanj za razliko od raznih primitivnih bergel, kot je Apprentice, v marsikateri situaciji res veljalo, kar je nekoč rekel nek moder fant. Da namreč 'namesto tebe igra Magic'. Mimo tega, da s tovrstnim udejstvovanjem najverjetneje ne boste spoznali ženske svojega življenja, ne obstajajo resnejši argumenti, da ne bi novinci že jutri kupili prvih štirih Call of the Herd – posebej upoštevajoč dejstvo, da je ženska vašega življenja statistično gledano in vljudno rečeno skoraj gotovo od tisočletnega kolektivnega zatiranja povsem zblaznela kladvenica, lojalna izključno svoji maternici ter v kasnejših, zajetnejših letih morda še sedmim najljubšim telenovelam.
Res je sicer, da je Online igri nekaj tudi odvzel. Zadnjič sem med zbiranjem podatkov za nek drug članek po netu pokramljal s Kaijem Buddejem, nedvomno enim treh največjih igralcev Magica vseh časov, za katerega velja popularni mit, da naj bi ga povsem opustil, ker ga je tako prevzel World of Warcraft. Prijazni in dostopni kraut mi je razložil, da ni tako, saj je WoW le prišel in zapolnil vakuum, ki je predtem zevnil sam od sebe. Glavni problem je bil namreč, da je Online odločilno zmanjšal njegove možnosti za uspehe na največjih tekmovanjih. Nadmoč v profesionalni konkurenci je bila prej odvisna predvsem od podpornega tima, danes pa lahko za po zahodnih standardih zmerne novce drafta vsak hidrocefalik iz Radovljice ali Kuala Lumpurja. To pomeni, da se je prav zaradi Onlina kakovostna raven boljših igralcev Magica znatno dvignila. “Na Pro Tourju danes pobirajo denar samo še igralci, ki se jim ljubi od jutra do večera draftati na netu.” pravi nekoč veliki, danes samo še korpulentni Kai. “Pa še potem ti ni zagotovljeno dovolj visoko mesto, da bi si vsaj pokril stroške.”
Takisto je na račun sladostrastnih nalinijskih razpaljotk moč opaziti določen usah na pravih turnirjih iz kartona in krvi. Kar niti ne bi bilo problematično, če ne bi bilo tu dveh dejstev:
a) slovenska Magic-scena (kar velja za katerokoli malček bolj specializirano prizorišče na senčni strani Alp) je zadnjih osem let v stanju perpetualne defenzive in krčenja,
b) prav v zadnjem času je začel pošteno carjevati Yu-Gi-Oh, diabolični klon MTG, ki je lastnoročno odgovoren za skorajda kompletno amputacijo dotoka sveže krvi (kar je s striktno tehničnega stališča verjetno najslabša medicinska metafora vseh časov, ampak špog-špog).
Že ko sem na turnirje začel zahajati jaz, so se po bojišču razlegale bridke jeremijade naveličanih starost o tem, kako je na legendarne turnirje iz časa Urzove Sage nahrupilo po dvesto in več tekmovalcev. Toda stanje je vmes le še erodiralo. Če je v mojih časih v Dijaški Dom Vič na sealede redno romalo po šestdeset plačnikov, se jih danes v Tabor nakaplja po petnajst, kar je seveda kataklizma. Istočasno se ob sosednjih mizah tre male, komaj shojene in keša polne Yu-Gi-Ohjevske sperme, ki ima povrhu čisto prav: če bi imel jaz enajst let, bi tudi igral Yu-Gi-Oh, saj je to bojda čisto v redu igra, pa še pri trejdih me ne bi rutinsko nategovali natanko take zverine, kakršna sem zdaj sam. Ko sem kramljal s Sandijem iz IRTSa, mi je povedal, da je Magic zaradi tovrstnih vdorov samo v preteklem letu doživel okoli 40-odstotni padec prometa. To sicer ne pomeni, da gre v maloro, saj mu gre še vedno dobro, in po svoje je prav, da so Wizards of the Coast tako bridko plačali nekaj grdih napak, predvsem zaporedje problematičnega Mirrodina in mimo vse znosnosti ostudno ničvredne Kamigawe. A povsem dvignjenega nosu in glave mimo vsega tega ni moč iti.

Svetloba drugod

Slovenska Magic-scena je trenutno v stadiju grozljive negativne spirale in nekaj malega je k temu prispeval Magic Online. A po drugi strani ta vsakomur, ki se želi s to plemenito igro ukvarjati resneje, omogoča največjo dragocenost: da se v celoti emancipira od svoje smrdljive liliputanske domovine in na spletu cele dneve in noči igra Magic na vrhunskem nivoju.



● Trgovina Magic Online: marsikdo je tukaj pustil hišo, avto, poosamosvojitveni certifikat in mamin umetni kolk. Cene so brutalne, za nakup je potrebna kreditna kartica, priporočam redno zaposlitev.

RESNIČNO NEPRIJETNO

Kaj delamo s planetom, s sabo in z drugimi, se sprašuje Quattro – skupaj z avtorji gibljivih slik, ki pokajo balončke udobne iluzije. In še pomembneje: imamo čas, da to popravimo?

Dokumentarni filmi so bili še do nedavna nekaj, kar mimo glavnega toka vrtijo na Discoveryju, Animal Planetu in National Geographicu. Starejša generacija nemara pomni izobraževalni program, ki so ga dopoldan sukali po vsej Jugi in je bil celo del šolskega urnika. Še bolj zgubani sanjajo o Poslednji oazi, biseru jugoslovanske kino produkcije. Ob vsem današnjem poneumljanju pa si ni nihče mislil, da se bodo neprijetna dejstva iz našega sveta spet znašla na velikih platnih. Vsaj dokler ni prišel Michael Moore. Dotični gospod je sicer utemeljil dvomljivi žanr lažnomentarca (mockumentary), vendar mu je treba priznati zasluge za to, da je ljudi vnovič začel zanimati ogled filmov, ki niso popolna fikcija, na velikem platnu. In to ne le v zakotnih vasicah, kjer prirejajo



Takole s ponosom je zagrizel v burger Super veliki jaz. Taisto meseno ugodje iz Zašpehanega naroda mu verjetno ne bi teknilo.

festivale obskurnih filmov, ampak na rednem sporedu multipleksov. Resnica v njih je zdaj neposredna in kruta, drugič zavita v izmišljeno zgodbo. Vendar je zmerom in vedno – resnica.

Borba gospoda Ala

Al Gore je znan predvsem kot nesojeni predsednik ZDA, ki je po razvpitem ponovnem štetju floridskih glasov izgubil proti Grmu mlajšemu. Zadrti geeki se morda še hahljajo ob misli, da je izumil internet (kar ni docela neresnično), drugače pa je Al precej daleč od našega radarja. Po krivem: je namreč zagret okoljevarstvenik, ki že desetletja opozarja na posledice človekovega poseganja v okolje, zlasti bljuvanja toplogrednih plinov. Odkar je zaključil s predsedniško dirko, potuje po svetu in predava tako ljudstvu kot lokalnim in državnim voditeljem, ne izzvzemši poslovnežev, o posledicah, ki jih pušča industrija.
Konec oktobra je tudi v naše kinodvorane prispel film, sestavljen iz izrezkov njegovih predavanj in zasebnega življenja, prikladno imenovan Neprijetna resnica. V njem se Al Gore ne dotakne samo okolja, ki ga uničujemo, ampak družbe, ki ne ukrepa tako, kot bi morala. Ki raje širi neresnice, negotovost in dvom, ker skrb za okolje ni gospodarsko upravičena. Prvo, kar izpostavi, so meritve ogljikovega dioksida, ki jih znanstveniki natančno izvajajo že od petdesetih let prejšnjega stoletja in so razlog, da je Al postal okoljevarstvenik. Ne tak, ki se vozi okoli z Zelenomirčki (ja, Greenpeacovci) in se priklepa na naftne ploščadi, temveč miren, jasen ter glasen predavatelj z vrhunskimi retoričnimi sposobnostmi. Dosti nevarnejši od objemalcev dreves. Nemara zato, ker poudarja znanstvena dejstva, dejstva in še enkrat dejstva. In kako se boriti proti znanosti? S trdno vero!



Al razlaga animacijo Katrine, ki se je iz vetrca nad Florido spremenila v ameriško katastrofo.

Jezusov tabor

Edino znano zdravilo, ki bo iz vas odplaknilo vsakršno trohico racionalne misli ter zahrbtne okužbe z znanostjo, je dobri stari fundamentalizem. Sama beseda ni grozljiva, saj pomeni vračanje k temeljem, koreninam, osnovam, skratka, k tistemu, kar je podlaga za vse naše življenje. Toda lajf je zajebana reč in hitro zbezlja. Enako je s fundamentalizmom.
Dotičnemu se je zapisala gospa z ameriškega Vražjega jezera in tam naredila poletni tabor za vzgojo dece v Jezusovem duhu. O poti treh otrok skozi božjo prevzgojo govori film Jesus Camp, ki je ob izidu razburkal tako razsvetljeno verno kot prosvetljeno neverno javnost, saj nihče pri zdravi pameti ni mogel verjeti, da se tovrstne zadeve res dogajajo. Zrli so v tipično ameriško družino, kjer mati otroka uči, da sta tako evolucija kot globalno segrevanje laži prekletih liberalcev, s katerima hočejo vladati skozi strah. In v desetletnike, ki v solzah in transu molijo k Bushu in ki jih s psihološkimi manipulacijami v slogu denarnih piramid prepričujejo, kako v ZDA vsako leto še pred rojstvom pobijejo 50 milijonov svetih življenj. Fundamentalisti v filmu neprikrito priznavajo svoje politične ambicije in mogočnost svojega volilnega telesa, hkrati pa na glas trdijo, da so apolitični. In da otroke vzgajajo v Jezusove vojake. Kot kontrapunkt se pojavi radijski voditelj na postaji Air America Mike Papantonio, skeptičen kristjan, ki s svojim razmišljanjem izzove voditeljico tabora, Becky Fischer, a naleti na tako trd temelj, da se na koncu vpraša, kako si ob njem ne polomiti kosti. Fundamentalisti (še vedno se mi upira, da bi jim rekel skrajneži) so, z izjemo enega od njihovih voditeljev, film pozdravili, javnost je bila zgrožena, tabor pa so do nadaljnjega zaprli. Morda nezanemarljivo dejstvo: tako tabor kot evangeličane bogato sponzorira ameriška industrija, zlasti naftna.



Mulčad si tetovira v možgane, da je splav zločin. Njihovi 'učitelji' bodo gotovo goreli v peklu.

Zakaj bi morali gledati ta film? Ker pokaže, kako so nekateri pripravljeni zlorabiti vero.
Zakaj ga ne bi smel? Ker menim, da je vera opij za ljudstvo in da so vsi, ki Verjamejo, enaki debili kot tile v filmu.

Kdo je ubil električni avto?

Al omeni, da je eden največjih onesnaževalcev sodobnega sveta transport. Letala, ladje, avtomobili. Motorji z notranjim izgorevanjem. Toda industrija se brani. Varčnost pomeni dodatne stroške! Zmanjšuje konkurenčnost ameriških podjetij! Odpušča delavce! Prikladno pa naftni lobi pozabi omeniti, da imajo ameriška vozila daleč največjo porabo goriva. Če prodajaš bencin, ga je nujno prodati čim več, ne? Kalifornija se je zbudila že v osemdesetih, ko je nad Los Angelesom visel oblak smoga. Sprejeli so zakon, po katerem bi morali do leta 1998 drastično zmanjšati izpust plinov iz vozil, in zahtevali avto, ki ne bi več imel izpuha. Še več, tistega leta naj bi bilo v Kaliforniji dva odstotka takih vozil.



Lični električni malček EV1 je moral napraviti prostor za kmjetske mokre sanje: hummerja.



Polnilna postaja v Kaliforniji. Spredaj EV1, zadaj konvoj električnih toyot. Danes ni nobene več.

Industrija je na te zahteve začuda odgovorila z resničnim izdelkom in tako se prične zgodba o električnem avtu EV1, ki ni bil ne majhen, ne počasen. Čeprav je bil elektronsko omejen na 130 km/h, je znal od nič do sto potegniti v osmih sekundah. Znotraj je z žarečimi zaslončki spominjal na čolniček iz Zvezdnih stez, karoserija pa mu je dajala izjemno majhen zračni upor, ki ga je nujno potreboval, saj je prva generacija z enim polnjenjem akumulatorjev (takrat še svinčenih) uspela napraviti le kakih sto kilometrov. Zadnja generacija, ki so jo na ceste postavili leta 2002, jih je zmogla 250, a je bila kratkega življenja. General Motors teh avtomobilov ni prodajal, temveč jih je dajal v najem, 2004. pa so bili vsi spet v njihovih skladiščih, namenjeni uničenju. Razlog: bojda premalo zanimanja. Pa veste, kaj se je takrat pričelo prodajati kot noro? Novi hummer ... Avtorji filma tako iščejo krivce za prerano smrt električnega avta in so si edini, da baterije niso glavni razlog za umor. Vse drugo je, od avtomobilske in naftne industrije, ki sta zlobirali spremembo kalifornijskega zakona, prek nezainteresiranih in nepoučenih potrošnikov do vlade ter velikega belega slona gorivnih celic. O njih se lahko poučite v Aggresorjevem prispevku v Jokerju 133

oziroma na stranki pod številko 122.
Zakaj bi moral gledati ta film? Ker razbije večino pravljic tako o alternativnih pogonih kot o avtomobilski industriji.
Zakaj ga ne bi smel? Ker po mojih žilah teče kerozin in me napaja divja B mashina, ki nikoli se ne vda!

Pot v Guantanamo

Ob porabi, kakršne so sposobni terenci, Al Gore zaskrbljeno pokaže prevoz goriva s črpališč nafte na Aljaski. V Neprijetni resnici vidimo, kakšne težave so s tem zdaj, ko se je Zemlja segrela do te mere, da po tundrah tovornjaki-cisterne namesto 220 dni na leto vozijo le še tretjino tega časa. Amerika torej še ima nafto – problem jo je spraviti do potrošnika. Zato si jo je treba zagotoviti drugje. Recimo na Bližnjem vzhodu. Kaj in pod kakšno pretvezo se je zgodilo tam, dobro vemo. No, grožnja s terorizmom je poskrbela tudi za to, da so odprli taborišča za teroriste, recimo v Guantanamu na Kubi. Tokrat se ne srečamo s popolnim dokumentarcem, saj je velik del zaigran, a temelji na resničnih dogodkih. Opiše popotovanje treh britanskih muslimanov, ki so se odpravili v Pakistan na poroko in se odločili pokukati v Afganistan, tam pa so jih zajeli kot teroriste in jih strpali v zloglasni zapor. Po treh letih so jih izpustili brez kakršnekoli formalne obtožbe. Film je potreboval skoraj celo leto, da je prišel do nas, vendar si ga lahko v kinih končno ogledate od 4. januarja. Demokracija se vam bo ob njem zazdela prav kisla.
Zakaj bi gledal ta film? Ker me razgali kot pripadnika družbe, ki živi v utvari, da smo 'mi' civilizirani in 'oni' samomorilski barbari.
Zakaj ga ne bi smel? Ker so vsega itak krivi debilni Čezlužci. Mi smo ja boljši od njih!

Hvala, ker kadite

Ste vedeli, da je Gorov ata velik kmet? No, Al v biografskem delu Neprijetne resnice pove, da so pri njih svojčas gojili tobak. Da je imel sestro, ki je kadila. In je umrla za rakom na pljučih. Oče pa tobaka ni gojil nikoli več. Tobačni lobi je verjetno najmočnejša gospodarska sila, ki pritiska na politiko. Že pred leti smo na velika platna dobili dramo The Insider, v kateri je blestel Russel Crowe in je razkrivala moč prodajalcev rakovih



Trgovci s smrtjo, kot si pravi trojica, predstavlja tri najmočnejše lobije: tobak, alkohol in orožje.

palčk. Hvala, ker kadite ubira dosti bolj satiričen pristop, ki se bo bržkone z večjim veseljem zasidral v možgane zvedavega mladca ali mladinke. Kako bi se ne, ko pa je nastal po knjižni uspešnici Christopherja Buckleyja, znanega ameriškega humorista, dočim je režiser in scenarist Jason Reitman sin znanega Ivana,



Slovenski distributer je na ogled filma povabil tudi vladne piarovce, da bi se učili od mojstra.

ki se je prav tako proslavil s komedijami. Štorija se vrti okoli tobačnega lobista, ki je sposoben tako spretno manipulirati resnico, da mu vsi nasedejo. Tega ne počne, ker bi resnično zagovarjal kajenje, ampak ker zna prodajati govno. A vendar se mu zareče in vse skupaj izblebeta novinarki med vročimi spolnimi igricami (s Katie Holmes, bljak), kar ga stane službe in skoraj življenja. Za nenehno kuliso absurda lahko vidimo mišice lobija in tako imenovanih spin doctorjev, prikrojevalcev resnice. Ti za prepričevanje ne izbirajo sredstev, pa čeprav to vključuje kajenje Brada in Angeline na vesoljski postaji (ker ZF je kul za mulce in bomo dali hude efekte!). Zanimiva nepomembnost: v vsem filmu ne prižgejo niti ene cigarete. Ne po naključju.
Zakaj bi gledal ta film? Da mi postane jasno, da lobiranje ni omejeno na politične hodnike, ampak v vsakem trenutku vpliva na vse nas.
Zakaj ga ne bi smel? Kot sluzav predstavnik za stike z javnostjo lahko dobim kake ideje.

Zašpehani narod

Na koncu predavanj Al vedno poudari, da že imamo znanje in tehnologijo, da uničevanja ne le zaustavimo, ampak ga obrnemo. Manjka le politične volje in skupinskega napora. A kdo bi pričakoval skupinski napor od naroda, ki v udobni otrplosti postaja vse bolj zašpehan? Ki sta mu McDonald's in kokakola sveto obhajilo? Fast Food Nation je še en igran doku-film in je posnet po knjigi, ki obravnava resnično ozadje industrije hitre prehrane – s stališča njenih delavcev. Prične se nedolžno, ko v gigantu Mickey's (očitna analogija na McDonald's, ki je v ZDA znan po nadimku Mickey D) v svojem najbolj priljubljenem burgerju odkrijejo ostanke fekalij. Ko prično raziskovati, se pred gledalcem razpostre pohlep korporativne mesoreznice, kjer ne nastrada le govedo in ostali viri mesa, ampak je namazana s človeškimi žrtvami.
Režiser Richard Linklater, znan po inteligentnih, pikrih izdelkih (Dazed and Confused, A Scanner Darkly), je ustvaril svojemu statusu primeren film. To pomeni, da bo večini bržda bolj sedel Super veliki jaz, ki se teme loteva lahkotneje, ne kuka v zakulisje in se ne spušča v boleče podrobnosti. A hkrati vas ta po vsej verjetnosti ni pripravil do tega, da bi po hitro vkup zmetanih hamburgerjih ne posegli več. To bi Fast Food Nation znal storiti, ko prispe v naše dvorane konec meseca. Če RES hočete vedeti, kako nastane slastna zaplata mesa v bombici z izvrstnim prelivom, se le pustite zapeljati. Bili ste opozorjeni. Mimogrede, moja prava služba je tesno povezana s proizvodnjo varne hrane in lahko mi verjamete, da se kaj takega



Trije britanski državljani ne bodo nikoli pozabili, kako so se v domovino iz Afganistana vračali čez Kubo.



Se vam zdi hamburger s fekalijami ogaben? Lani so v Nemčiji zasegli 65 ton kebaba prijazno zelene barve. Zeleno meso ni kul.

pri nas ne dogaja. Kar pa ne pomeni, da si lahko zatisnemo oči.

Zakaj bi gledal ta film? Ker me nauči, da ni vseeno, kaj si bašem v usta.

Zakaj ga ne bi smel gledati? Ker me imata Jadranka Juras in Lea Eva Mueller za svojo biotch in bom razstrelil Quattra na delovnem mestu.

Idiokracija

Korporativizem. Fundamentalizem. Lobiranje. Korupcija. Pohlep. Lenoba. Smrt razmišljanja z lastno glavo. Kam vse to pelje? Mike Judge, avtor Beavisa & Butt-heada, odgovarja: v idiokracijo. Pametni se ne množimo več, plodijo se le še debilni. Čez petsto let bomo v kupu smeti zijali televizijsko oddajo velikosti poštne znamke in okoli nje oglase, poljedelstvo bo šlo k hudiču, ker je za rastline boljša osvežilna pijača, in korporacij ne vodijo več ljudje, temveč pred stoletji sprogramirani računalniki. Najbolj priljubljena oddaja je Brcni me v jajca, najboljši film pa je Rit (dve uri snemanja moške riti, ki včasih prdne; Warhol se obrača v grobu). Če je prihodnost taka, si ni treba beliti glave z brezzveznimi ekološkimi problemi, saj se bo vsem fučkalo za vse.



Mislite, da so reklame na zaslonu pretiravanje? Kdaj ste nazadnje gledali CNN? Evo vam razloga za nakup tiste plazme.

Bomo pač izumrli. Ali treščili v novo ledeno dobo, da nas bodo čez tisočletja odkopali arheologi. Tudi Idiocracy se skriva pod krinko lahkotne komedije (glavno vlogo ima Luke Wilson, zaboga), vendar avtor skozi jackassovski humor pošilja resno sporočilo: zbudite se, ljudje! Uporabite svojo pamet! Presodite, kaj je resnica, naj bo še tako neprijetna, in se odločite med tistim, kar je prav, ter tistim, kar je enostavno.

Mar ni zanimivo, kako tako različni deli, kot sta butasta komedija Idiokracija in resen dokumentarec Neprijetna resnica, sporočata eno in isto? Smo se v svoji lenobi dejansko tako poneumili, da nam je treba stvari sporočati na podzavestni ravni? Lahko smešna dela fikcije spodbudijo zanimanje za resna dela znanosti? Morda je napočil čas za novo zvrst dokumentarcev in novo zvrst izobraževanja. A kaj nam zagotavlja, da bomo povedano razumeli?

Na tem mestu ne bom zapisal, čemu ta filma izkusiti ali ne. Komedijo Idiocracy si poglejte, če želite. Neprijetna resnica pa po drugi strani ni le film. Je hiperfilm, na katerega se lahko naveže vsako delo iz tega sestavka, rdeča nit, ki se plete kot nekoč internet. In spet je zraven Gore. Le da tokrat na osebnem nivoju. Ogleda niste dolžni njemu. Dolžni ste ga sebi.

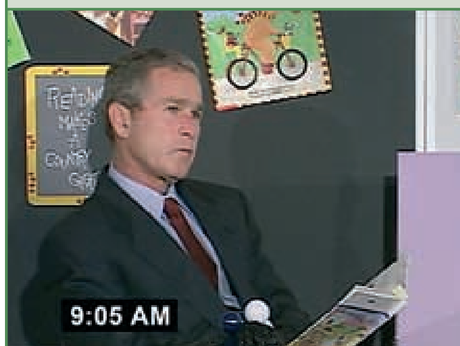


Rit. Osem oskarjev, vključno s tistim za izvirni scenarij. Ja, tako kul bo filmska produkcija čez petsto let.

GOROV AL

Stric je tak frajer, da bi mu napravili medvedjo uslugo, ako bi ne povedali, kakšne je špičil v preteklosti. Od ameriških politikov zadnjega časa smo vajeni, da streljajo predvsem kozle in Iračane – zategadelj je ironično, da je bil Al kot pameten in vsestranski mož tisti, ki je 'izgubil' proti Bushu. A posvetimo se raje stvari, ki Alu prisluži instantni avadodo: internetu. Prav on je namreč v osemdesetih spisal Zakon o računalništvu in komunikacijah visokih zmogljivosti (High Performance Computing and Communications Act), ki je z zakonsko podlago za izgradnjo hitre optične hrbtenice v ZDA omogočil pojav prvih pravih internetnih ponudnikov (prej so tu kraljevali zaprti servisi tipa Compuserve, America Online in kopica BBSjev) ter tako dejansko speljal internetno pipico v ameriške domove. Zakon je bil sprejet leta 1991 in je položil temelj za domislek viteza Tima Bernersa Leeja – WWW, nič manjše zahvale pa mu ni dolžan niti prvi spletni brskalnik Mosaic. Goru prav tako pripisujejo danes ponarodela izraza globalna vas in informacijska superavtocesta. Da ga vidite v filmu tapkati po powerbooku, ni naključje. Od leta 2003 sedi v upravnem odboru Appla, kamor ga je povabil sam Steve Jobs.

Al je drugače maratonec, drugi senator, ki je priplezal na Timesov seznam najbolje prodajanih knjig (prvi je bil JFK), prejemnik webbyja – internetnega oskarja za življenjsko delo, bivši vietnamski reporter ter gostujoči profesor na petih ameriških univerzah, vključno z UCLA. O vnovični predsedniški kandidaturi zaenkrat ne razmišlja. Porkasvet.



Masovščine: zabava ali tlaka?

Kaj storiti, ko tvoja najljubša igra postaja vse bolj podobna službi? Luni razmišlja o smeri, v katero World of Warcraft peha žanr spletščin.

Bralcem prejšnjemesečnega opisa RF Online najbrž ni težko ugotoviti, da nisem oboževalec vzhodnjaške šole spletščin. Te na prvo mesto postavljajo potrpežljivost, vztrajnost in voljo do repetitivnega ponavljanja zadanih nalog, kar se ne ujema najbolj z mojim dojemanjem zabavnosti. Kot njihovo protiutež sem zato venomer izpostavljal mmorpgje zahodnih podjetij, denimo World of Warcraft. Ti se osebka za zaslonom tradicionalno trudijo posrkati z (za internetne frpje relativno) privlačno zgodbo, živim in pisanim svetom ter raznolikimi nalogami. A pripetilo se je, da sem kmalu po zaključku opisa RFO v pričakovanju dodatka The Burning Crusade znova obiskal Azeroth. Izkušnja me je nemalo presenetila in ugotovil sem, da si lastim malce zastarela prepričanja. V dobrem letu moje odsotnosti se je WoW namreč spremenil v špil, ki ga v domala vsakem pogledu pesti tisto, kar najbolj očitam azijski konkurenci.

Po dosežku zaenkrat najvišje, šestdesete stopnje ima igralec v Blizzardovi uspešnici tri možnosti. Lahko se loti masovnega pevepejanja – tepežkanja drugih živih igralcev na bojiščih (battlegrounds); se odloči spoprijateljiti z eno od mnogih frakcij in tako dobiti dostop do njihove epske opreme; ali se skupaj z gildo posveti raidanju. Slednji izraz označuje ugonabljanje slaboritnih šefetov v najglobljih temnicah, kar je daleč najbolj popularno početje. Dotični monstrumi pač mečejo najboljšo in najlepšo opremo, ki velja za statusni simbol, povrhu pa je Blizzard temu vidiku posvetil največ pozornosti. Od izida sem so svet naphali s petimi dodatnimi raiderskimi temnicami, dočim jih je v pripravi še vsaj pol ducata. Kolinenje teh gromozanskih nepridipravov, od katerih je trenutno najhudejši iz Warcrafta 3 znani lich Kel'Thuzad, pa je vse prej kot preprosto. Vsak šefe zahteva samosvoj pristop in dobro poznavanje njegovih sposobnosti, ampak še tedaj mora čisto vsak igralec delovati domala brez napak, sicer se spopad konča z izbrisom (wipom) celotne skupine štiridesetih napadalcev. Reči, da je raidanje preklemano zahtevno opravilo, bi bilo dokaj milo: nekateri bossi ostanejo nepremagani še tedne ali celo mesece po predstavitvi, od dobrih sedem milijonov wowovskih nažigačev pa se jih lahko le par odstotkov pohvali s trditvijo, da so pomagali pokončati čisto vse raid-pošasti.

Vse skupaj je kakopak pustilo očitne posledice na igralski skupnosti. Namnožili so se tako imenovani high-end cehi, ki se ukvarjajo izključno z raidanjem. Takšne organizacije so daleč od prijateljskih skupnosti somišljenikov, kar ponavadi razumemo pod besedo gilda. Od svojih članov pričakujejo nič manj kot kitajsko goldfarmersko mentaliteto, vrhunsko predanost in brezkompromisno aktivnost. Praviloma so urejene v nezmotljivem vojaškem stilu. Predsedujejo jim najhujši zagrizenci, ki jim pomaga peščica najbližjih svetovalcev; pod njimi so častniki za posamezne poklice (class officers); medtem ko na dnu piramide tlačani kanonfuter, ekhm, navadni igralci. Od teh se zahteva, da WoW igrajo najmanj štiri ure na dan, da brez ugovarjanja izpolnjujejo zadane naloge (recimo večurno stanje na mestu in čakanje na pojav kakega šefa) ter da nikoli ne dvomijo v ukaze voditeljev. Slušalke z mikrofonom so obvezne, s tem, da na Teamspeaku oziroma Ventrilu večidel vlada popolna tišina. Govorijo le vodje, ostali člani dobijo besedo zgolj, če zaprosijo zanjo. Povrhu morajo biti igralci samozadostni. To pomeni, da morajo že biti vrhunsko opremljeni in da na raide prihajajo s popolnim naborom napitkov, sestavin ter drugih potrebnih pripomočkov. Če povprečen raid traja kake štiri ure, je k temu treba nadalje prišteti vsaj toliko časa za nabiranje sestavin. Z drugimi besedami – poln delovni čas, vsak dan. In kaj peoni dobijo v zameno? Hja, zlasti priložnost sodelovanja, s čemer si nabirajo točke (DKP – Dragon Kill Points), za katere nato od gilde kupujejo epsko opremo, ki jo puščajo šefeti. Model je preprost: najbolj pridni si prigarajo največ DKPjev, zato si lahko privoščijo najboljša krepela in cunjice. Včasih je na seznamu še slava, ko kaka gilda prva sesuje novega šefa, nakar skrinšot s sodelujočimi obkroži svet. A s takimi dosežki se itak hvalijo le cehi, sestavljeni iz samih brezživljenježev v slogu The Evil Ona iz one znamenite epizode South Parka.

Človek bi pričakoval, da so se z nehumanimi pogoji pripravljeni sprijazniti le redki, toda raiderski gildi so nabito polni. Njihovi forumi razkrivajo na ducate zavrnjenih prošenj vsak teden (večinoma v stilu 'ROFL, kaj pa naj počnemo s tabo, n00b?'), dočim novi rastejo kot gobe po dežju. Iz tega je moč sklepati, da k takem stilu igranja stremi ogromno igralcev World of Warcrafta. Razumljivo, ko pa sta alternativi neprimerno bolj sivi. Ena so battlegrounds, masovna bojišča, kjer je igralec le številka v masovni hordi, ki večidel brez prave strategije in motivacije kolini nasprotnike ter zavzema kontrolne točke ali krade zastave. Smrt nima nobenih posledic, zmaga pa prinese nekaj točk 'časti', kar je ponovno zgolj valuta za dobod opreme. Boj med igralci z redko izjemo predpripravljenih spopadov tako ni nič drugega kot brezmožganska tlaka.

A celo to je neverjetno vzburljivo v primerjavi s tretjo možnostjo, nabiranjem priljubljenosti s suženjskim opravljanjem tlak. Pri tem je treba nabrati na tisoče predmetkov, ki jih puščajo določeni pošastki, pretepsti na stotine žužkov, zbrati brezštevilne količine sestavin. Vse za posedovanje tistih fensi cepanic z vijoličastimi napisi.

Kolikor je WoW med osnovnim razvojem lika zabaven, pester in raznolik, se na koncu sprevrže v čisto službo, namenjeno otopelim zombakljem, ki so pripravljeni cele dneve drkati dva gumbka. Kako je Blizzardu v tako past uspelo ujeti milijone ljudi, mi nikoli ne bo jasno. A še neprimerno bolj je zaskrbljujoče, da se po uspešnem receptu sedaj zgledujejo ostali snovalci spletščin. Za obetavni Vanguard je že napovedano, da bo vključeval ogromno raiderske vsebine, EQ in EQ2 sta itak že od nekdaj taka, v podobno smer gre od Trials of Atlantis dalje Dark Age of Camelot ... Saj je lepo in prav, da igra vsebuje veliko vsebine za najvišje nivoje, da vedno obstaja nek izziv in da so največji zagrizenci nagrajeni za predanost. Toda ko slednjim začnejo prilagajati ves špil, bi morala preostanku skupnosti v glavi začeti utripati rdeča alarmna lučka. Močno upam, da bodo spletščine uspele najti drugo pot, saj sem še vedno mnenja, da so lahko čudovita igralna izkušnja. Toda gotovo ne, če bodo poslej vse namenjene brezmožganskim robotom, ki se jim bodo oči zlagoma daljšale in ožale.

Junaki neustrašni

Pramen sončnega žarka je našel režo v deski in se Samanu Gulu odločno zaletel v veko. V debelo odejo zaviti možakar srednjih let je nekaj zamrmral, zamežikal in se poskusil leno pretegniti. Toda ostalo je pri poskusu, ker je z roko pobožal kamnit zid. Ko se je naposled zavedel, zakaj ždi v tesni luknji, je otrpnil in zatipal za morebitnimi izdajalskimi zvoki v okolici. Zopet je zaspal na straži in srečo je imel, da ga je jutranje sonce vrglo iz sna. Izvzemši zavijanje jastrebov ni bilo slišati nič določenega, zato je previdno dvignil pokrov iz desk in grmičevja ter pogledal iz skrivališča. Jutranja zora je podila meglice po rdečerjavih pobočjih kamnitega grebena in natakala svetlobo v skalnate kotanje. Oranžna puščoba goratega masiva je dajala vtis, da na to mesto civilizacija ne le še ni zašla, marveč se ga namenoma ogiba. Izjema je bila ozka strma pot, ki je drobencljala čez greben ravno mimo skrivališča. Saman Gul se je skobacal iz skrivališča in končno pretegnil. Mraz mu je napolnil pljuča in za trenutek je kazalo, da ga bo popadel kašelj. A je ta moral počakati, ker se je za hrbtom nenadoma nekaj odkrušilo in je neko bitje izdavilo pomenljiv krik. Saman Gul se je urno prihulil k tlom in pograbil orožje.

»Kjer sta dve babi, aua, tam je trg,« je mukoma prišlo izza velike skale.

»Kjer so tri, je pa sejem,« je odgovoril Saman Gul in zavil z očmi. »Sem ti jasno povedal, da bodo na poti zadaj pasti!«

»Vem, oče,« je v bolečini izdavil mlad fant in se krevsaje usedel na bližnji kamen. Pri tem si je drgnil pordečelo kožo na nogah, kamor je usekala veja. »Sem te hotel samo presenetiti ...«

Saman Gul je iz cule vzel mažo in jo podal sinu. »Srečo imaš, da veje nisem zarezal in je premazal s pasjim iztrebkom.« Saman Gul ni bil več v najbolj rosnih letih, a ga to ni odvračalo od zahtevne straže na prelazu. Dobro je vedel, da lahko sovražnika premagaš samo s potrpežljivostjo in iznajdljivostjo. V teh neprijaznih krajih je bilo včasih dovolj, da si se potuhnil, pa je morebitni napadalec itak slej ko prej izgubil voljo do napredovanja. Tu zgoraj se je slehernik izmojstril v nastavljanju pasti in podtalnem gverilskem vojskovanju, s katerim so iz teh goratih predelov pregnali še tako zagrizenega nasprotnika. Če ne v enem letu, v desetih. Saman Gul in njegovi so bili vajeni trdih razmer in zunaj bi jih marsikdo oklical za divjake. A njega je to prav malo brigalo. Trenutno je bil bolj zaposlen z motrenjem poti, ki je prečila njegov prelaz.

Še ne dolgo tega so v krajih nedaleč stran divjale silovite vojne, ki so na južnih deželah pustile grozljive posledice. Sile zla, kot jih je imenoval vaški modrec, so vdrle čez meje in opustošile južne civilizacije, spremenile cvetoča mesta v ruševine ter nagnale ljudi v beg. Po dosti letih bojev so bile naposled premagane, vendar gorja s tem ni bilo konec. Večina preživelih borcev se je po vojni uspela vrniti k domačemu ognjišču, toda nekatere je bojna vročica za vselej pogoltnila. Ti, nekoč med največjimi junaki, ki so stalno ponujali življenje na prodaj v prvih bojnih črtah in silam zla zadajali največje udarce, se niso mogli več odtrgati od spopada. Vojskovanje je bilo vse, kar so poznali, in to jih je zaznamovalo za vekomaj. Mirno življenje jim je postalo tuje in nezmožni so bili položiti orožje, saj jih je žar borbe v mislih zasledoval povsod. Združevali so se v skupine najemniških vojakov in se pojavili, kjerkoli je zapelo orožje, in ponudili usluge najboljšemu kupcu. Če je bilo preveč tiho, so sami poskrbele za težave. Sčasoma so ti krvi žejni možje začeli napadati in terorizirati sosednje ter daljne dežele. In naposled so prišli na prag hibovja, kjer je Saman Gul pravkar čakal, da ob nevarnosti ukaže umik više v gore ...

Zazdelo se mu je, da je za trenutek z očesom ujel okrogel predmet, ki je švignil med skale na vrhu, a ni bil čisto gotov, da ni bil nemara sokol. Ko je tako stegoval vrat, pa je nekaj metrov stran nenadoma čudno počilo, se pokadilo in iz nič se je izrodila moška postava. Tako je bilo vsaj sklepati na prvi pogled, kajti odeta je bila v nenavaden, velik oklep rožnatih odtenkov, ki se je zvijal v vetru. Preden sta se lahko presenečena stražarja prelaza kakorkoli odzvala, je postava pomahala in otrpla sta se sesedla. Misli Samana Gula so hitele od napada panike prek zaprepadenosti do poskusov rešiti se nevidnih spon, ki so mu uklenile mišice. Toda medtem je še nekajkrat počilo in pojavile so se nove podobne postave. Skupaj so začele mahati, s čimer so ustvarile veliko črno valujočo gmoto. Česa takega Saman Gul ni videl še nikoli. Vedel je, da je nasprotnik močan, a takih zmožnosti si ni predstavljal. Nenadoma so iz čudne tvarine začele stopati nove postave, tokrat ovešene z ogromnimi okrašenimi oklepi. Ko se je direndaj umiril, se je k nesrečnikoma primajala nizko bitje v predimenzionirani kovinski konzervi in se rezko zarežala.

»A to je pa silna vojska te dežele?« Pridružil se mu je visok, vitek vojščak, premeril oba jetnika in snel čelado. Prikazalo se je bledo, a elegantno obličje z dolgimi, zašiljenimi ušesi. Vilin. »Armagedon,« je pomignil enemu od mož v rožnatih oblačilih. Poklicani je tlesknil s prsti in Saman Gul je zopet začutil moč v udih, čeprav še vedno le tolikšno, da se je s težavo spravil v sedeči položaj.

»Moje ime je Sepirott,« je nadaljeval visoki vojščak. »Z dvema t-jema. Sta vidva vse, kar premore obramba?« se je posmehnil. Saman Gul se je spomnil, da je o možeh njegove vrste že slišal veliko zgodb. »Naše ljudstvo se ne bo uklonilo nikomur, sploh pa ne bandi razgrajajočih plenilcev!« je zabrusil nazaj.

»Haha,« se je zarežal Sepirott, »banda razgrajačev, a? Kje za vraga je pa hvaležnost?« Nič kaj nežno je s čelado v roki lopnil Samana Gula po glavi. »Ko ste vi še vodnjake kopali, smo mi na jugu za vas pobijali horde nemrtvih! Nam se imate zahvaliti, da sploh lahko gonite to svoje ljudstvo.«

»Zakaj niste torej ostali pri nemrtvih ... Nič vam nismo storili.«

»Jebiga, nemrtvih slej ko prej zmanjka, sploh če si tako dober, kot smo mi.« Sepirott je izza hrbta po neki čudni magiji izvlekel meč, vsaj dvakrat toliko dolg, kot je bil visok. »Vidiš tole rezilo? Zaradi njega je imel veliki temni lord Balthaz'Arr želodčne težave ... Ko sem mu ga porinil v želodec, kajpada,« se je zarežal. »Od tu do južnih morij je vse čisto zle zalege.«

»Ste res pobili prav vse tolovaje, kar jih je bilo?«

»Absolutno vse,« se je raskavo oglasil nizki vojščak. »Po domače rečeno, kolega, falotov je zmanjkalo. Vsaj na jugu, zato gremo zdaj sem gor. Tu so gore in v gorah so zmajske votline.«

»Ampak, te gore poznam in tu ni zmajskih votlin,« je odvrnil Saman Gul. Škrata to ni zmedlo. »Jih bomo že našli. Tudi če jih ni. Ampak so. To so gore in tu so zmaji. Pika.«

»Zakaj ne odidete lepo domov in nas pustite pri miru?«

»Domov?!« je vzrojil škrat, »bojno polje je moj dom! Doma je dolgčas. Ni česa početi.«

»Kaj pa družine? Delo?«

»Familje nisem nikoli preveč dobro poznal, svoje nikoli imel ... To je za dajalce kvestov. Oni so dolgočasni ljudje,« se je namuznil škrat. »Dela tudi ni lahko najti – in to zame, mojstrskega kovača oklepov! Vidiš prijatelja Pvnererja tamle?« Škrat je pokazal na ogromno postavo, ki je bila taka kot kovinski golem. »Tole znam napraviti, v mestu pa hočejo od mene kovanje podkev? Pfffft, kakšna sramota!« Škrat je požugal s sekiro.

»Mirno, Gimmli, boš spet po nesreči koga zaklal,« je dejal Sepirott. »In ti, civilist. Imaš morda kak kvest za nas? Moj meč je že neučakan.« Rezilo je res prasketalo v iskrah.

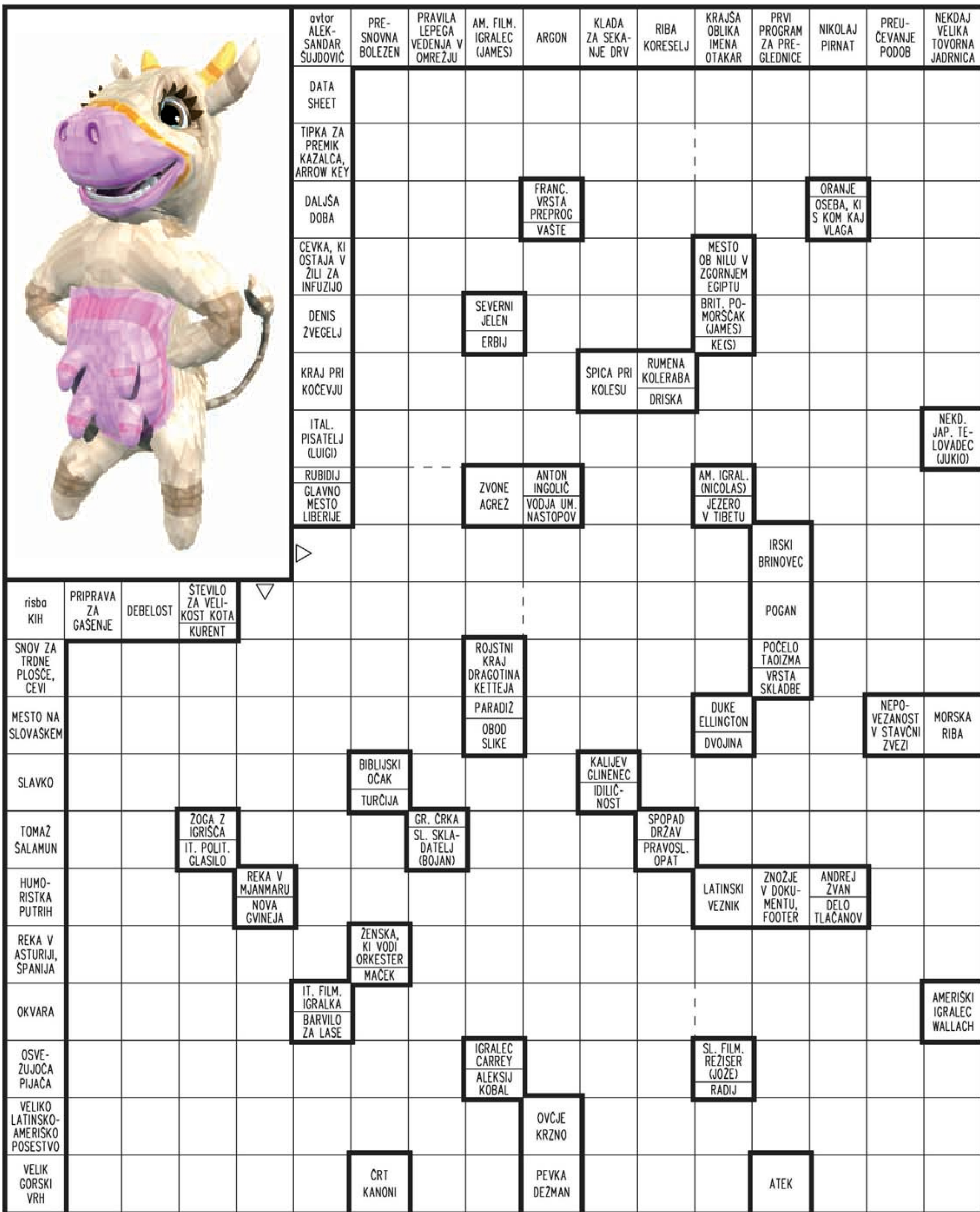
»Ja, pravzaprav imam res nalogo za vas. Zelo težko nalogo,« je odvrnil Saman Gul. Soldatje v okolici so nenadoma našpičili ušesa. Tudi nevilini. »Jaaaa?«

»POBERITE SE STRAN!« je zarjul Saman Gul.

Armagedon je tlesknil s prsti in Saman Gul je s sinom izginil v ognjenih zubljih. »Ups," je rekel vilin.

»Bah, prav jima je,« je zarentačil Gimmli. »Itak sta čudno izgledala. Morda sta bila kobolda. Gorska kobolda. Ja, to bo to ... Bah, gremo koga zaklat. Meni je dolgčas.«

Aggressor



Geslo prejšnje kražke je bilo samo po sebi umevno: MEŠČANI SPRINGFIELDA. Razen nekoga, ki je napisal 'Černobil', ste se izkazali. Pošljite nam iz slike izhajajočo besedo, napisano na kartonsko glasovnico.

Nadsrečni nadizžrebanci so sledeči nadljudje:
Tine Horvat iz Mengeša (Anno 1701),
Mirzo Tatarević iz Solkana (Eragon),
Luka Rejc iz Železnikov (X3 Reunion).

Nagrade:
različen stuff, katerega konkretnosti naj ostanejo skrite.



Začetniške komplete kart WoW prejmejo: Gašper Kranjec iz Škofljice (plus Onyxia), Jernej Cugmas iz Loč, Luka Štokovič iz Ljubljane, Marko Maček iz Ljubljane, Dejan Gombač iz Obrovega in Marko Cevec iz Laz.

Rešitev je bila ŠKRAT.



Zelda, že že, ampak tale cifra Jokerja je vseeno obarvana microsoftovsko. Prihaja pač novi operacijski sistem Windows Vista, kar je za lastnike količkaj sodobnih računal največja novica, odkar je v dokončani obliki zažvižgal Whistler. Določene stvari v njem sicer niso najbolj prepričljive, a skupni vtis je obetaven in nič ne gre dvomiti, da bo to od konca januarja naprej privzet operacijski sistem za večino pecejašev.
Kam bi torej radi šli danes? Bržda po Microsoftove nagrade, ki jih prispeva slovenska izpostava. Tistim, katerih možgani po ogledu predočenih vprašanj ne bodo izvedli operacije alt + F4 in bodo roke obdarili s pravilno rešitvijo, zapisano na priloženo dopisnico, noge pa v tek na pošto do najkasneje 5. februarja, bomo stalali pehar vsakovrstnih Microsoftovih tipkovnic, miši ter kamer. Bi dali Visto, ampak je ne bomo.

1. Microsoft je pred DOSom izdal na unixu temelječi OS. To je bil:
s) Borgix
a) Lunix
z) Xenix
v) Xerox

2. Prva Okna so izšla leta '85. Kdaj pa so jih prvič najavili?
g) tedaj najav še niso poznali
a) 1983
r) 1985
h) v letu Titove smrti

3. S katerim ukazom v Oknih od 95 dalje zapremo DOS?
m) end
š) exit
i) get out
p) close

4. Hirošima '45, Černobil '86 ...
t) Windows 95
a) Superman 64
o) Verdun '16
p) fiat '74

5. Bill Gates počasi zapušča poslovni svet. Posvetil se bo:
j) borgovski transformaciji
a) financiranju poletov v vesolje
e) dobrodelni dejavnosti
k) paleobotaniki

6. Stric Bili ima tudi policijsko kartoteko. Staknil jo je:
a) ker ni delil džointov s policisti
z) ker je tihotapil pižmovke za italijanski kulinarični trg
k) zaradi prehitre vožnje
f) zaradi davčne utaje



Mesec piratov

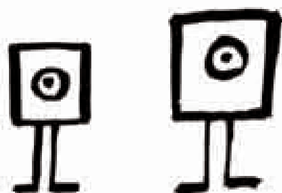
Avgust 2003 je bil mesec radosti za vse ljubitelje lesenih nog, prevez in derez. No, slednjega ravno ne, ampak je kul rima. Skratka, polčetrto leto nazaj so prišli Pirati s Karibov z najbolj gejevskim kapitanom sploh. Zato smo objavili filmski plakat, opis istoimenskega špila, (anti)piratski uvodnjak, v katerem se je bilo treba po stari navadi delati norca iz APZja, in prisopno kontrolko za PZ. Piratsko združenje, to je, ne pevski zbor. Zanimivo in izvirno. Heja kurc-klobasa!.

V oznanilih smo oni davni dan brali o pregrešni lutki Hulka s tičem, pa o zdravljenju depresije s Counter-Strikom (ha ha ha ha ha, umr ...), o ukinitvi Full Throttla 2 in o, zanimivo, slabem Applovem tržnem deležu. Samo zaploskamo lahko Jabolčnikom, da jim je v nekaj letih uspelo črto uspeha zasukati krepko proti nebu. Na žalost pa takega uspeha niso imele syrotke, Jokerjevi zapisljivi ploščki, ki so bili kljub edinstvenemu dizajnu in dobri prodaji venomer šikanirani s strani trgovcev, ki so želeli na policah najjeftinije medije. Nam je žal.

Dva še vedno aktualna članka smo spisali tedaj in oba seveda najdete na naši preljubi stranki. Eden je bil analne narave (dasiravno te rubrike tedaj še nismo izumili) in je govoril o zgodovini simulacij civilnega letenja s poudarkom na seriji Flight Simulator. Ker ga je pisal zanesenjak in poznavalec, je obvezno branje za vse navdušence nad to sorto špilovja. Prav vsi igrarji na splošno pa morajo prečitati legendarni prispevek 20 mimosunkov igričarskega področja, v katerih zabavno in resnično popisujemo blode in zablode naše panoge. Recimo razvrednoteno pakiranje v DVD-škatle, proizvodnjo licenčnega apna, grozljivo hroščatost, seksualno cenzuro, odvisnost rulje od nalinijskih svetov in slično. Le redko se zgodi, da je kakšno tako staro besedilo povsem primerno za današnje sran ..., no, stanje.
Igrovja je bilo puno mnogo, ali ništa baš interesantnega. Okej, opisali smo Flight Simulator 2004 (76), F1 Challenge '99-'02 (82), Midnight Club 2 (68) in Humvee Assault (14). Toda legende, ki bi si jih človek želel igrati danes takoj spet, to niso. Še najbolj zimzelen je Virtua Fighter 4 Evo (87) za playstation 2. Že davno pa so na odpadu zgodovine tedaj popisovani PowerDVD 5, Nero 6 in geforce 5900 ultra. Ali, kot bi rekel neki neznanec:

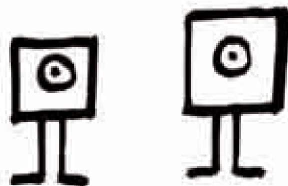


DVA ELEMENTARNA DELCA SE SREČATA NA CESTI.



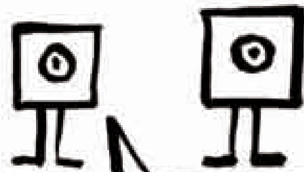
JAZ SEM POZITRON. KAJ SI PA TI?

GRAVITINO.



KAKŠNO IME PA JE TO? NE MORE TI BITI TAKO IME.

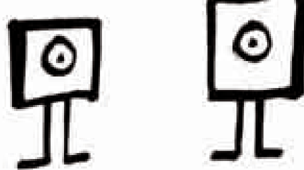
HIPOTETIČNO LAHKO.



VI IZ SUPERGRAVITACIJE STE PA RES ENI BEDNIKI.

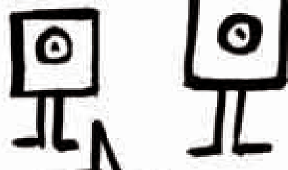
V GLAVNEM. ALI SI SLIŠAL, KAJ SE JE ZADNJIČ ZGODILO V POSPEŠEVALNIKU?

NE.



DVA ANTIČUDNA KVARKA STA SE ZADELA V HIGGSOV BOZON IN JE REVEŽ ZATO DOŽIVEL SPONTANI ZLOM SIMETRIJE.

RES?

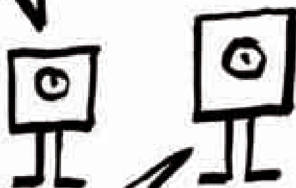


AHA.

P.B. 2007

SE MU JE SPIN ZATO KAJ ZMANJŠAL?

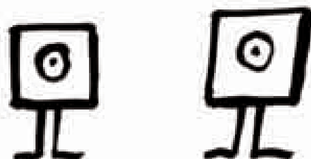
SAJ GA ŽE PREJ NI IMEL, ČE JE PA BOZON.



TO SEM VEDEL.

BZZZZZ





GLEJ! ULTRA VISOKO ENERGIJSKI KOZMIČNI ŽAREK!

AHA. ON JE TUKAJ NAJVEČJI FRAJER. IMA 5×10^{19} ELEKTRONVOLTOV.



NEMOGOČE.

IZ CIKLUSA USPAVANK (OP.)

POPOLNA RAZPRODAJA!!!

-% -% -%

VEČ NA WWW.ANNI.SI



01 | 5 800 800

info@anni.si

www.anni.si

PRENOSNI RAČUNALNIK LENOVO ThinkPad R52

- 15" zaslon TFT XGA
- Intel Centrino M 740 1.73GHz
- Ločljivost 1024 x 768
- Spomin 512 MB DDR
- Grafična kartica Radeon X300 64MB
- Trdi disk 60GB
- DVD zapisovalnik DUAL
- Zvočna kartica
- Fax modem 56k
- Mrežna 10/100/1000/WLAN
- 2x USB, **Bluetooth, čitalec prstnih odtisov** VGA-out, S-video out, 1x PCMCIA
- **Windows XP Professional SLO**
- Teža 3 kg
- Garancija 2 leti (pravne osebe 1leto)

P/N UN3B5VM



919 EUR

220.229 sit

~~1.398 eur~~

~~335.016,72 sit~~

LCD ZASLON LENGIN CP150S



- 15" Lengin CP150S
- Ločljivost 1024 x 768, 75 Hz
- Vidni kot: 100°/120°
- Kontrast 400:1
- Osvetlitev: 250 cd/m2
- Srebrne barve
- Zvočniki
- Garancija 3 leta

145 eur

34.748 sit

~~169 eur~~

~~40 499 sit~~

LCD ZASLON LENGIN CP170S



- 17" Lengin CP170S
- Resolucija 1280x1024, 75 Hz
- Odzivni čas 16ms
- Vidni kot: 140°/140°
- Kontrast 450:1
- Osvetlitev: 260 cd/m2
- Srebrne barve
- Zvočniki
- Garancija 3 leta

175 eur

41.937 sit

~~199 eur~~

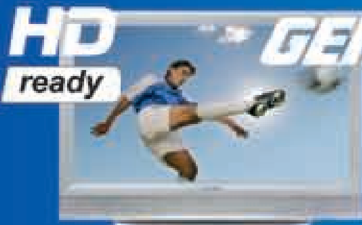
~~47.688 sit~~

499 eur

119.580 sit

~~599 eur~~

~~143.544 sit~~



LCD-TV Gericom GTV2301

- **Zaslon SAMSUNG**
- Velikost 23" (59 cm)
- Odzivni čas 8ms
- Osvetlitev 500 cd/m2
- Kontrast 800:1
- VGA ločljivost 1366x768
- **PHILIPS TV tuner**
- Zvočniki 10 Watt
- **Teletekst 252 strani v spominu**
- Scart, Composite, S-Video, DVI, VGA, RS232, Audio Chinch
- Garancija 2 leti

GERICOM

1.045 sit

250.424 eur

~~1.380 eur~~

~~331.532 sit~~



PLAZMA Gericom V3

- Zaslon: 42" Plasma-zaslon 16:9
- Vidna površina: 106.68 cm
- Osvetlitev: 1000 cd/m2
- Kontrast: 3000:1
- Vidni kot:160°
- PC resolucija: max. 1280x1024
- Video Systemi:
- PAL/Secam/NTSC
- TV Tuner: PIP 2 Tuners, Teletext
- Vmesniki: Scart, S-Video, Cinch, D-Sub
- Dimenzije : 1086 x 770 x 88 mm
- Teža: 45 kg
- Daljinski upravljalnik
- Nosilec za pritrditev na steno

ZVOČNIKI JAZZ J9938 5+1

Vrhunski model za domači kino.

- **AC3/DTS DEKODER**
- Izhodna moč: 45 Watt, RMS Total Power
- Subwoofer - 20 Watt - lesen
- SAT 5 x 5W 5.1 zvočniki primerni za
- Frekvenčni razpon: 70Hz do 20.000 Hz
- Kontrole: Napajanje, glasnost, bas
- Daljinski upravljalec



85 eur

20.369 sit

~~123 eur~~

~~29.476 sit~~

Omisys MP-44XLDF

• Podpira video kompresijo / dekompresijo (MTV) • Snemanje zvoka • Prenosni Mp3 predvajalnik **512MB** • Podprti formati MP3/WMA • 65.000 OLED • FM radio + FM snemanje • **USB spominski disk 512MB** • Podpira Id3 Tag • Baterija Li-Ion baterija • 2 izhoda za slušalke • Dimenzije 76x38x13 mm • Teža 44g

55 eur

13.180 sit

~~75 eur~~

~~17.973 sit~~

